AUTHORISEDCOLLECTION.COM

FINAL FANTASY® X-2

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARE ENIX™





100% FINAL FANTASY®
Todos y cada uno de los secretos de Spira, las misiones secundarias y los minijuegos están explicados a fondo en esta guía oficial de 236 páginas, que te llevará de la mano hasta el final definitivo del juego utilizando información que los desarrolladores han reservado en exclusiva para esta guía. El capítulo de secretos es tan completo y detallado que revela absolutamente todo lo que puedes encontrar en este descomunal juego de rol.
El 100% del juego paso a paso: todos los secretos, los diferentes finales y los minijuegos
Mapas exhaustivos con la ubicación de todos los objetos
Sección ¿Y ahora qué? que detalla todas las misiones secundarias y explica cómo experimentar todo lo que ofrece el juego
Las mejores tácticas para todos los combates contra jefes
ISLA KILIKA
CAPITULO 1
LUCA
Todos los detalles sobre objetos, accesorios, vestisferas, losas de atuendos y habilidades
Información sobre todos los monstruos
Sistema de juego completo tanto para principiantes como para jugadores avanzados
© piggyback interactive limited 2003. The Official FINAL FANTASY®X-2 Strategy Guide is a licensed product of SQUARE ENIX CO., LTD.
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN : TETSU TSUKAMOTO
FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd.
SQUARE ENIX logo is a trademark of Square Enix Co., Ltd.
Reproduction or transmission, in whole or in part is prohibited without the prior written permission of SQUARE ENIX CO., LTD and piggyback interactive limited.
SQUARE ENIX.
piggyback
GUÍA OFICIAL Nº 11 8,90 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 213257
00011

SUMARIO

Para facilitar la orientación hay una pastilla de color en el margen externo de cada página derecha. Este elemento gráfico te servirá para saber a primera vista cuál es el tema de cada capítulo y a qué parte del juego se refiere.

PERSONAJES 3

CÓMO JUGAR 7

VESTISFERAS 21

PASO A PASO 49

Cómo usar la sección Paso a paso 50
Capítulo 1 52
Capítulo 2 70
Capítulo 3 87
Capítulo 4 93
Capítulo 5 98

OBJETOS 107

MONSTRUOS 119

SECRETOS 155

Misiones secundarias Capítulo 1 156
Misiones secundarias Capítulo 2 169
Misiones secundarias Capítulo 3 177
Misiones secundarias Capítulo 4 184
Misiones secundarias Capítulo 5 190
Tareas y minijuegos 199
Guía para completarlo todo 223

ÍNDICE Y GLOSARIO 230



PERSONAJES

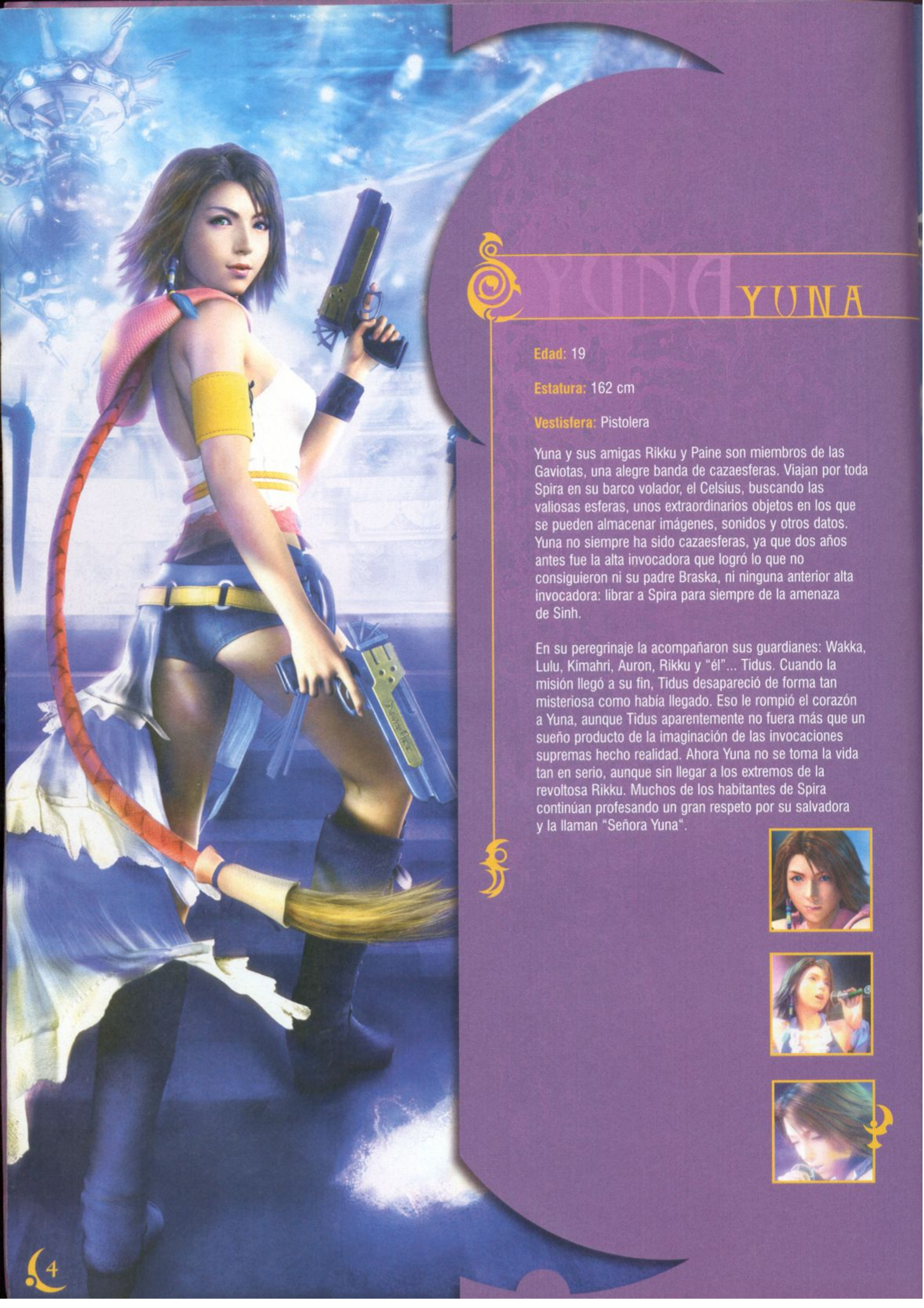
LA HISTORIA HASTA AHORA

Final Fantasy X cuenta la historia de Tidus, una superestrella del deporte conocido como blitzbol. En el dramático pasaje inicial de Final Fantasy X, este carismático jugador de los Zanarkand Abes se ve transportado a mil años en el futuro por una fuerza misteriosa. Una vez allí conoce a Yuna, una invocadora cuyo mundo, Spira, sufre el azote de un malvado ente llamado Sinh desde hace 1.000 años.

Según las enseñanzas de Yevon, sólo una invocadora podía combatir a Sinh. Unas criaturas místicas denominadas invocaciones supremas otorgan a la invocadora el poder de llamar a unos poderosísimos espíritus llamados eones, con cuya ayuda la invocadora podía derrotar a Sinh. Aun así, éste nunca fue destruido del todo y siempre acababa reapareciendo al cabo de un periodo que la gente llamaba "la Calma".

Yuna consiguió romper este molde con la ayuda de sus guardianes y de muchos otros. Cuando se produjo la derrota de Sinh, las invocaciones supremas, los eones e incluso Tidus desaparecieron, y fue revelado que este último no era más que un producto de la imaginación de las invocaciones supremas. A pesar de las pruebas que lo demostraban, Yuna no pudo aceptar que éste fuera el destino de su amado Tidus.

Muchas cosas han cambiado en Spira durante los dos últimos años. Las enseñanzas religiosas de Yevon han perdido su significado, los aparatos albhed ya no están prohibidos y mucha gente ha tenido que buscar nuevos objetivos en la vida, como los antiguos legionarios, cuya única razón para vivir era luchar contra Sinh. Los sacerdotes del templo de Yevon ya no se sienten útiles, e incluso las invocadoras nobles como Yuna tienen que replantearse su vida. Es irónico, pero la derrota definitiva de Sinh y la llegada de la Calma eterna han acabado provocando una época de disturbios violentos que está sacudiendo hasta los propios cimientos de Spira.



YUNA

Edad: 19

Estatura: 162 cm

Vestisfera: Pistolera

Yuna y sus amigas Rikku y Paine son miembros de las Gaviotas, una alegre banda de cazaesferas. Viajan por toda Spira en su barco volador, el Celsius, buscando las valiosas esferas, unos extraordinarios objetos en los que se pueden almacenar imágenes, sonidos y otros datos. Yuna no siempre ha sido cazaesferas, ya que dos años antes fue la alta invocadora que logró lo que no consiguieron ni su padre Braska, ni ninguna anterior alta invocadora: librar a Spira para siempre de la amenaza de Sinh.

En su peregrinaje la acompañaron sus guardianes: Wakka, Lulu, Kimahri, Auron, Rikku y "él"... Tidus. Cuando la misión llegó a su fin, Tidus desapareció de forma tan misteriosa como había llegado. Eso le rompió el corazón a Yuna, aunque Tidus aparentemente no fuera más que un sueño producto de la imaginación de las invocaciones supremas hecho realidad. Ahora Yuna no se toma la vida tan en serio, aunque sin llegar a los extremos de la revoltosa Rikku. Muchos de los habitantes de Spira continúan profesando un gran respeto por su salvadora y la llaman "Señora Yuna".

RIKKU

Edad: 17

Estatura: 159 cm

Vestisfera: Ladrona

Hace dos años esta efervescente joven albhed fue guardián de Yuna y estaba dispuesta a sacrificar su propia vida por proteger la de ella, por difícil que resulte de creer a la vista de su carácter despreocupado. Antes de la victoria final sobre Sinh, los albhed eran un pueblo marginado en Spira porque la doctrina religiosa de Yevon prohibía oficialmente el uso de aparatos. A pesar de ello, los albhed nunca pensaron que hubiera algo malo en sus ingenios mecánicos.

Hace un tiempo, Rikku organizó junto con Hermano la banda de cazaesferas conocida como las Gaviotas. Tras descubrir El motivo del viaje, que contenía imágenes de vídeo de su viejo amigo Tidus, despertó a Yuna de su letargo y la convenció para que se fuera de Besaid y se uniera a las Gaviotas. Rikku es muy vivaracha e intenta siempre que todo el mundo esté de buen humor, cosa que algunas veces puede meter al grupo en problemas. Cuando aparecen dificultades, sin embargo, su optimismo es ilimitado.









PAINE

Edad: 18

Estatura: 165 cm

Vestisfera: Guerrera

Paine es muy hábil con la espada y se unió a las Gaviotas poco antes que Yuna. Aunque todavía es muy joven, parece madura para su edad y, en general, es silenciosa y taciturna. Pocas veces se deja influir por el irreflexivo comportamiento de Rikku y hace comentarios sarcásticos siempre que le parece que sus compañeras Gaviotas se ponen demasiado bulliciosas. Aunque a primera vista parezca muy reservada, Paine tiene un corazón de oro y dista mucho de ser una aguafiestas.

Sin duda existe algún motivo para que esta hábil practicante de la esgrima se convirtiera en cazaesferas, pero prefiere no hablar de su misterioso pasado. Las demás Gaviotas, en general, respetan sus deseos e intentan no escarbar. Paine se apuntó al grupo básicamente porque siempre había querido viajar en un barco volador. No las conocía hace dos años, cuando se produjo la gran batalla contra Sinh, pero los líderes de las tres facciones que hay en liza en Spira (Nooj, Baralai y Gippal) parecen conocerla bien. Eso sí: no esperes que Paine dé pistas sobre ello. Nadie sabe si algún día Paine bajará la guardia y revelará los secretos de su pasado.

CÓMO JUGAR

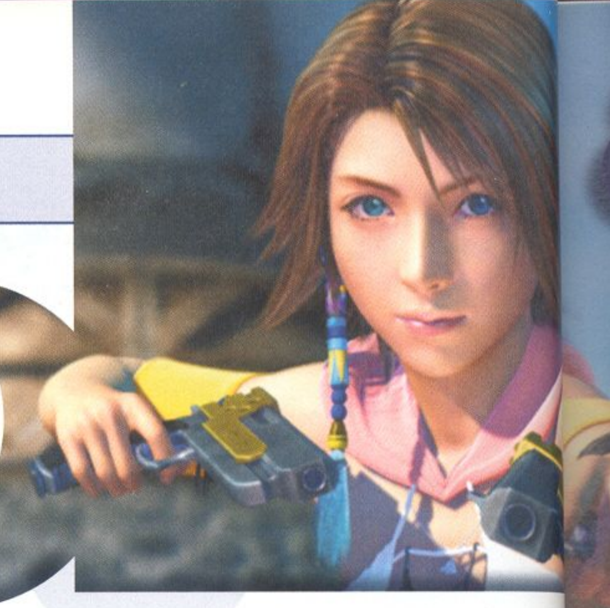
CÓMO JUGAR

En este capítulo te explicamos todo lo que necesitas saber acerca del sistema de juego de Final Fantasy X-2. Si es la primera vez que entras en el mundo de Final Fantasy, estas páginas te serán de gran ayuda para empezar con buen pie. Los jugadores experimentados descubrirán muchas cosas útiles que harán que disfruten todavía más de la experiencia de jugar a Final Fantasy X-2.



AL GRANO

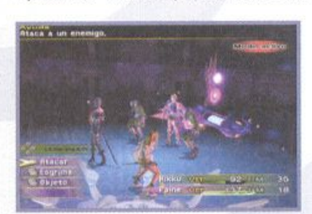
Nada más empezar el juego, tras contemplar el concierto de apertura, te encontrarás metido de lleno en la acción. Controlarás a Rikku y a Paine en una batalla contra un contrincante desconocido que guarda un asombroso parecido con Yuna. A ella se han unido dos compañeras. A continuación te ofrecemos algunas pistas para superar este primer encuentro. (A lo largo de esta sección se indica en qué páginas puedes encontrar información más detallada sobre un tema en concreto).



La mejor defensa es un buen ataque

En la primera batalla no te calientes mucho la cabeza pensando en tácticas; limítate a atacar cuando aparezca la lista de Comandos en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Aprieta ⊗ para seleccionar Atacar. Aparecerá una lista de oponentes. Aprieta ⊗ otra vez para atacar a uno de ellos. Puedes repetir la operación de inmediato para el siguiente personaje. Sigue atacando hasta que te los hayas cargado a los tres. Esta táctica tan sencilla no funcionará siempre, y mucho menos a medida que vayas progresando, pero de momento servirá.



Menú principal: El menú de Preferencias

Al dejar atrás el estadio te las verás en una serie de batallas, así que es el momento para que le dediques un poco de atención al menú de Preferencias y te asegures de que están configuradas a tu gusto. Aprieta Ⓐ para acceder al menú principal. Selecciona el submenú de Preferencias (página 14). La opción Modo BTC tiene especial interés para los principiantes. Si configuras el Modo BTC en "Espera", eliminará de las batallas la "presión temporal". También puedes cambiar la Batalla a "Lenta". Así el medidor de batalla se cargará a menor velocidad. Ambas operaciones te darán más tiempo para evaluar las opciones que tienes en una batalla, lo que seguramente se traducirá en que cometerás menos errores. Sal del submenú apretando ◎.

La paciencia es una gran virtud

No falta mucho para la siguiente batalla. Cuando empiece, selecciona Atacar inmediatamente para que aparezca una lista de los objetivos disponibles, pero no elijas ninguno todavía. No te olvides de echar un vistazo al panel de la esquina superior derecha de la pantalla. Donde antes aparecía el Modo activo ahora verás el Modo espera. Mientras no realices ninguna acción, los enemigos no te atacarán si estás en Modo espera. Tómate tu tiempo para decidir a quién atacas. Lo mismo se aplica al menú de objetos. En cuanto hayas seleccionado uno de los comandos, el juego pasará del Modo activo al Modo espera; esto te permitirá planear tu siguiente movimiento sin que nada te perturbe. Si dejas el Modo BTC configurado en Activo en el menú de Preferencias, el juego permanecerá en modo Activo, incluso mientras seleccionas objetivos.



Rikku y Paine contra el resto del mundo

Aunque te quedes parado a la puerta del estadio, serás abordado continuamente por nuevos enemigos en busca de camorra. Se trata de algo poco habitual, ya que en la mayor parte de Final Fantasy X-2 sólo encontrarás oponentes cuando te desplaces. Los amigos no suelen estar a la vista mientras te paseas por la zona que tienes en pantalla, así que la mayoría de encuentros son aleatorios. Aunque te parezca que sólo controlas a una persona, en realidad estás llevando a todo el grupo. ¡De este modo te aseguras de que nadie se quedará atrás por descuido!

Curación

La resistencia de los miembros de tu equipo –o, lo que es lo mismo, su 'Vitalidad' (VIT)–, se reduce cuando son atacados por los contrincantes. No hace falta curar cualquier herida mínima que sufran porque esto supondría un malgasto innecesario de magia y objetos. Lo que tienes que proponerte es ir curando a los miembros que pierdan como mínimo la mitad de su VIT y prever qué ataques enemigos serán lo suficientemente potentes como para dejaros fuera de combate en el siguiente asalto si no curas a quien lo haya recibido. Para curar debes seleccionar un objeto en el la lista de comandos o un objeto en el menú principal (página 12). Desplaza al cursor hasta situarlo en Poción y aprieta ⊗. Luego selecciona al personaje que quieres curar para recuperar 200 VIT.

Recuperación

Aunque un miembro del grupo pierda toda su VIT, todavía puede regresar de la condición de muerte (página 20). La partida sólo finalizará, en principio, cuando todos los componentes estén muertos. Puedes resucitar a cualquier miembro del equipo con una Cola de fénix, que puedes encontrar en el menú de objetos. El personaje recuperará entonces un cuarto de su VIT máxima. Normalmente se recomienda una curación extra si esto sucede. Y no pierdas de vista los efectos de condición, que hallarás descritos en la página 20.



⊗ = Sí, ◎ = No

Selecciona y confirma las acciones apretando ⊗. Presiona ◎ para cancelar una acción cuando sea posible. Si, por ejemplo, has seleccionado un objeto en Comandos cuando en realidad lo que querías era atacar, puedes apretar ◎ para dar marcha atrás en tu selección.

Nuevas habilidades

Una habilidad que ha sido aprendida durante una batalla se puede utilizar de forma inmediata. Si Paine, por ejemplo, aprende la habilidad Guardia, está pasará a estar disponible en el menú Comandos para que la use.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Al grano
Consejos generales
Controles y acciones
Menú principal
Condición
Habilidades y vestisferas
Sistema de batalla
Efectos de condición

CONSEJOS GENERALES

En este capítulo hay referencias a páginas concretas de secciones en las que puedes encontrar información más detallada sobre un tema determinado.

TERMINOLOGÍA



Hemos reunido un glosario que contiene los términos más importantes empleados a lo largo de Final Fantasy X-2. Lo encontrarás al final de esta guía (ver página 233) y te resultará de gran ayuda para localizar las palabras de forma fácil y rápida.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Huir puede ser conveniente

Si sientes que estás en peligro de ser derrotado durante una batalla o te has quedado sin objetos de curación, lo más sensato que puedes hacer es salir por patas. Aprieta el botón direccional derecho en el menú Comandos y selecciona la opción Escapar del menú de Subcomandos. Sin embargo, ten en cuenta que la huida de un aprieto no será una opción disponible en muchas de las batallas contra jefes.

Ventana de ayuda

Si te encuentras encallado, no olvides que siempre puedes recurrir a la información útil que se te ofrece mediante la ventana de ayuda, que aparece en la parte superior de la pantalla.

Mejor guardar que lamentarse

Las esferas azules que hay esparcidas por Spira cumplen diversas funciones. Puedes usarlas para guardar la partida (página 11), normalmente también para subirte al Celsius, para restaurar completamente la VIT y la PM de todo el grupo, y para subsanar todos los problemas de condición. ¿Quién iba a decir que semejantes esferas azules serían tan versátiles? Las que sirven para guardar están representadas con un recuadro blanco en el mapa.

Procura hacer buen uso de las esferas de salvación (las que sirven para guardar la partida). Te evitarán sorpresas desagradables y frustraciones innecesarias. También te recomendamos que configures varios archivos de partidas guardadas en la tarjeta de memoria. Si de repente te encuentras con pocos guiles o falto de pociones restauradoras, y por lo tanto estás teniendo problemas para derrotar a un jefe particularmente difícil, te puede resultar útil recargar un archivo guardado e intentar ganar abordándole de otra forma.



Cógelo todo...

... ¡Siempre y cuando no esté sujeto al suelo! Abre todos los cofres de tesoros: nunca se sabe qué pueden contener, y además encontrar sorpresas siempre tiene su puntito de emoción.

Compra Pociones

Asegúrate de que tu equipo tenga siempre a mano Pociones y otros objetos curativos para que no te encuentres bajo de VIT justo en el momento de empezar una batalla con un jefe. Visita Barrabar a bordo del Celsius de vez en cuando o prueba en las múltiples tiendas que hay por Spira.

¡Equípate!

Cada vez que obtengas un accesorio nuevo, ve al menú principal a través de la Ⓐ y selecciona el submenú de accesorios (página 14). Aquí veras los accesorios que tienes y averiguarás que características tienen. Si quieres equiparte con alguno de ellos, selecciona el submenú Equipo (página 13) y elige el personaje que quieres que lo lleve. Cada miembro del grupo puede ir equipado con sólo dos accesorios, así que no lo hagas al tuntún.

¡Vigila tu estado!

¡Ojo con los achaques que puedes sufrir! Los contrincantes pueden envenenar, cegar y confundir a tu equipo, así como infligirles daño a los miembros con piedras, sueño y otros elementos que afectan a la condición. Puedes informarte mejor acerca de estos efectos al final de este capítulo (página 20). También podrás comprobar qué significan los símbolos que indican las dolencias de tu estado en la solapa interior de la contraportada de esta guía oficial de estrategia.



¿Encallado?

Si los miembros de tu grupo pierden una y otra vez en todas las batallas o hay un jefe en particular que se te atraganta, pueden pasar varias cosas. Es posible que estés usando unas tácticas erróneas, o que tus compañeros estén demasiado débiles. En la guía Paso a paso encontrarás tácticas detalladas para derrotar a los jefes, y también hallarás información adicional sobre los puntos fuertes y débiles de los enemigos en el capítulo dedicado a los Monstruos.

Si sigues los pasos que se te indican en la guía y tomas la ruta más corta para ir avanzando en el juego, es posible que te encuentres con que a la hora de enfrentarte a oponentes más fuertes, a medida que progresas en el juego, tus personajes no tienen la experiencia necesaria para vencerlos. Si esto sucede, tendrás que dedicar un poco más de tiempo a mejorar las habilidades de tu equipo.

Lo puedes hacer entrenándolos en una zona por donde haya monstruos más tratables. Sitúate y mantente cerca de una esfera de salvación para poder curar rápidamente a tus colegas cuando se metan en líos. No dejes de moverte para provocar tantos encuentros aleatorios como sean necesarios. Cuando topes con un contrincante, cárgatelo lo más rápido que puedas. Repite la operación hasta que tu grupo tenga los puntos de experiencia necesarios para subir unos cuantos niveles. Entonces será el momento de regresar e intentar vencer de nuevo al jefe que antes te ha dado mala vida.

CONSEJOS PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Ve a por más

La historia de Final Fantasy X-2 está dividida en cinco capítulos. Al principio de cada nuevo capítulo, todos los cofres con tesoros serán rellenados con objetos nuevos y mejores, así que no es mala idea volver y ver qué hay en los arcones que ya habías abierto.

Honorables ladrones

Aunque la habilidad Robar de la Ladrona no les hará ningún daño a tus contrincantes cuando luches con ellos, acostúmbrate a utilizarla sencillamente como método para obtener objetos extra sin pagar un céntimo por ellos.

Pregúntale a Shinra



Si hablas con Shinra a bordo del Celsius conseguirás información útil acerca de los amigos, los enemigos, el sistema de batalla, las cosas que pasan en Final Fantasy X y mucho más.

¿Hablas albhed?

¡Lo más probable es que no! No te extrañe si no entiendes lo que dice según que gente que va vestida por el juego de forma estrafalaria. Son miembros de la raza albhed y hablan una lengua distinta, la lengua albhed. Este idioma sólo será completamente descifrado cuando obtengas el Diccionario albhed 1.

Comprar y vender



Puedes comprar y vender objetos y accesorios en las tiendas. Al vender objetos no conseguirás el mismo dinero que pagaste por ellos, pero no tiene sentido que los acarrees si nunca los usas.

¡Uno para todos!

Normalmente los ataques afectan a un oponente, pero puedes atacar a varios a la vez con hechizos como el Piro. Para hacerlo tienes que apretar el botón direccional izquierdo; el cursor parpadeará al lado de todos los contrincantes y el ataque resultante les afectará a todos.

Ojo con los elementos

Deberías estar familiarizado con el concepto de entes mágicos tan pronto como aprendas a dominar la Magia negra. Si atacas a un Ente amarillo, por ejemplo, con magia Electro, lo que pasará es que ¡el ataque curará al monstruo! En cambio, si le atacas usando magia Aqua, le infligirás el doble de daño al desalmado. Échale un vistazo a la sección sobre propiedades de los entes en la página 19 para enterarte mejor de qué va el asunto.



CONTROLES Y ACCIONES

CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES

La función exacta de los botones del controlador dependerá del modo en que estés jugando. Sin embargo, los conceptos básicos permanecen siempre igual. El stick analógico izquierdo o los botones direccionales se utilizan para mover a los personajes; en las pantallas de menú el desplazamiento se efectúa con el cursor. Aprieta ⊗ para confirmar una acción y ◎ para cancelar la selección que tengas (en caso de que sea posible).

	Pantalla del mundo	Pantallas de menú	Pantallas de batalla
Stick analógico izquierdo	Mover al personaje	Mover el cursor	Mover el cursor, cambiar las páginas
◎	En algunos lugares, al mantener apretada la ◎ Yuna puede escalar o saltar	Cancelar, volver a la pantalla del mundo	Cancelar la selección
⊗	Examinar objetos, hablar con la gente o confirmar	Confirmar	Confirmar
△	Abrir el menú principal	-	Cambiar al siguiente personaje activo
□	Especial*	-	-
L1	-	Rotar entre personajes y vestisferas	Nuevo look
R1	-	Rotar entre personajes y vestisferas	Pasar del modo estándar y el Look súper en la ventana de Nuevo look. Ver página 17 para más detalles
L2 R2	-	Desplazamiento por la lista abajo o arriba	Desplazamiento por la lista abajo o arriba
START	Pausa**		Pausa

* En algunas situaciones puedes usar □ para hablar con la gente sobre un tema específico, como por ejemplo en el fin de la guerra publicitaria o cuando estés intentando vender entradas para el concierto de Tobli.

** En la mayoría de escenas, si aprietas START muchas veces aparecerá un □ en la esquina superior derecha de la pantalla y se te ofrecerá la opción de "Saltar escena".

Consejo: Puedes reiniciar el juego sin necesidad de apretar el botón de reset de la consola: sólo tienes que apretar L1, L2, R1, R2, START y SELECT, todos a la vez. Esto hará que se cancele la partida que estás jugando y volverás a la pantalla de intro. (Ten en cuenta, no obstante, que perderás todas las acciones que hayas hecho desde la última vez que guardaste).

CONTROLES

Moverse

A tu personaje lo mueves con el stick analógico izquierdo o con los botones de dirección. Por defecto, tu personaje siempre correrá, pero puedes hacer que camine inclinando suavemente el stick analógico izquierdo. Esta acción no es posible usando los botones de dirección.

La dirección en la que avanza tu personaje dependerá de la perspectiva de la cámara en el momento concreto en que empieces a moverlo. Mientras mantengas el stick analógico inclinado en una dirección específica, tu personaje seguirá avanzando en esa dirección aunque cambie la perspectiva de la cámara.

Hablar con la gente

Coloca a tu personaje junto a otra persona y aprieta ⊗ para hablar con el personaje en cuestión. Aparecerá un cuadro de texto que puedes hacer desaparecer apretando otra vez la ⊗. Si una persona tiene mucho que decir, su discurso se dividirá y aparecerá repartido en varios cuadros. Recuerda que a veces merece la pena hablar con la gente en diferentes ocasiones para ir recopilando información útil.



Escalar y saltar



Si mantienes apretado ◎ mientras te mueves, tu personaje podrá escalar o saltar. Si no hay obstáculos que saltar o por los que trepar, el hecho de mantener apretado ◎ no tendrá ningún efecto. Los lugares en los que sí es posible escalar y saltar están indicados en los mapas de la guía Paso a paso.

Examinar

El botón ⊗ no sólo sirve para hablar con la gente, sino también para examinar, utilizar o recoger objetos. Esto incluye sacar el contenido de los cofres de tesoros y activar las esferas para guardar la partida.

ACCIONES

Determinar el destino de tu vuelo

Habla con Colega, que está sentado a mano izquierda en la parte de delante del puente a bordo del Celsius y dale indicaciones sobre dónde quieres que te deje. (Si es la primera vez que te encuentras en el Celsius, es posible que no puedas hacerlo hasta que no haya pasado una cosa determinada).



Guardar la partida

Las esferas azules sirven para salvar la partida. Necesitarás una tarjeta de memoria PlayStation®2 de 8 MB con al menos 221 KB libres. Puedes guardar hasta 36 partidas en cada tarjeta.

Consejo: Deberías examinar siempre las esferas para guardar apretando ⊗, incluso en el caso de que luego no quieras salvar, ya que al hacerlo curarás completamente a tus personajes.

Cargar la partida

Sólo puedes cargar la partida desde la pantalla del título. El archivo de grabación muestra el lugar dónde salvaste la partida, así como el nivel donde se encuentra Yuna, el capítulo actual, el porcentaje de juego que has visto, la cantidad de guiles disponibles y tu tiempo hasta el momento.

LA PANTALLA DE JUEGO



Normalmente, mientras tu grupo esté explorando tendrás un mapa de orientación que te muestra la zona que te rodea. En él se utilizan los siguientes símbolos:

Triángulo amarillo:	Tu grupo. La punta indica la dirección hacia la que estás encarado
Triángulo rojo/cruz rosa:	Situación de ciertas misiones
Cuadrado verde:	Entrada/Salida, ascensor
Cuadrado blanco:	Esfera para guardar
Cuadrado rosa:	Zona u objeto relevante de la misión



MENÚ PRINCIPAL



Aprieta ⓐ para acceder al menú principal. Esta opción no estará disponible durante las batallas, en las escenas o en los minijuegos. Cuando accedas al menú principal verás una lista de submenús que puedes abrir apretando ⊗. No todos los submenús están disponibles al principio del juego. Puedes cancelar la selección, volver al menú principal y retomar la partida apretando ◎. Nota: muchos jugadores prefieren utilizar el pad digital para desplazarse por los menús de dentro del juego y el stick analógico para moverse por el mundo.

GENERAL

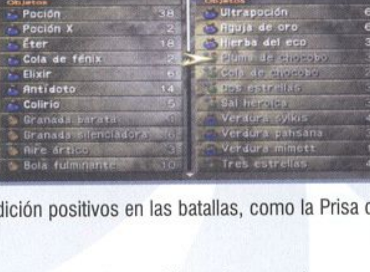


Puedes ver la información sobre la condición de tus personajes a mano derecha del menú principal. Al lado de su foto y nombre está el nivel en el que se encuentran y el nombre de la vestisfera con la que se encuentran equipados actualmente. Los números de la izquierda indican la VIT que tienen en ese momento y los de la derecha, la cantidad máxima que pueden llegar a tener. La línea naranja delgada que hay debajo muestra la condición de la VIT actual. Lo mismo se aplica a las cifras de PM y a la línea verde de debajo.

Si la condición de tu personaje está afectada por un estado alterado como Veneno, esta información parpadeará y se alternará con la información referente a la vestisfera.

La información general sobre la partida aparece en la parte de abajo del menú principal:
Guiles: Cantidad total en tus fondos.
Tiempo: Total de tiempo que llevas jugando.
Lugar: El lugar en el que se encuentra tu grupo actualmente.

OBJETOS



Selecciona este submenú si quieres utilizar, ver u ordenar tus objetos. Todos los objetos que aparecen listados aquí deberán ser encontrados, robados o comprados por tu equipo. Puede que algunos te sean entregados en forma de regalo. Puedes desplazarte arriba y abajo por la lista con los botones L2 y R2. Cuando hagas que aparezca este submenú, el cursor apuntará automáticamente a la opción Usar. Para seleccionar Ordenar u Objetos importantes tendrás que apretar primero ◎ y luego el botón de dirección derecho.

Usar

Para utilizar un objeto, selecciona Usar, lleva el cursor al objeto en particular y aprieta ⊗. Esto hará que aparezcan los detalles de los miembros del grupo y te permitirá decidir qué personaje tiene que recibir los efectos del objeto.

Sólo puedes utilizar los objetos en las pantallas de menú iluminadas en blanco. Los objetos grises sólo se pueden utilizar durante las batallas. Cómo máximo puedes disponer de 99 ejemplares de cada objeto: si tienes 98 Pociones y abres un arcón que contiene 10 Pociones, sólo te podrás quedar una y las nueve restantes se perderán.

Ordenar

Cuando consigues un objeto nuevo, éste aparecerá al final de la lista. Todos los objetos se pueden agrupar automáticamente en orden activando la función Ordenar, Auto. Los objetos de curación, como la Poción, el Éter o la Cola de fénix, se colocarán al principio de la lista, seguidos por las bombas y los objetos que tienen efectos de condición positivos en las batallas, como la Prisa o el Escudo.

Manual: Esta opción permite intercambiar posiciones de pares de objetos, lo cual puede resultar útil, por ejemplo, si quieres mover objetos que usas con frecuencia en las batallas a la parte de arriba de la lista. El orden de este menú es el mismo que el de la lista de objetos durante los combates.

Objetos importantes

Este submenú contiene objetos que desempeñan un papel significativo en el juego pero que nos e pueden usar de forma manual. Entre éstos se cuentan las Esferas de tesoros que puedas haber recogido y los Diccionarios albhed 1. Estos objetos importantes aparecerán automáticamente en el submenú de Objetos importantes.

MAGIA BLANCA



Este submenú sólo está disponible si has encontrado la vestisfera de la Maga blanca en Besaid. Cuando recibas la vestisfera por primera vez, los miembros de tu grupo sólo tendrán un hechizo mágico: la Cura. Otros hechizos se tienen que aprender.

Si quieres restaurar la VIT de un personaje utilizando la Cura, selecciona primero Magia blanca y luego a la Maga blanca que hayas elegido. A continuación selecciona Cura. La cifra 4 indica que hacen falta 4 VIT (puntos mágicos) para lanzar la Cura. Selecciona el personaje al que quieres sanar.

SI aprietas el botón de dirección derecho después de seleccionar a un personaje, verás que puedes curar simultáneamente a todos los miembros del grupo. Esto no se puede hacer con todas las magias. La de Lázaro, por ejemplo, sólo se puede usar para revivir a un personaje cada vez. No hace falta que los miembros del grupo tengan la vestisfera Magia blanca equipada para utilizar la Magia blanca en el menú principal.

EQUIPO

Después de abrir el submenú Equipo, selecciona a un miembro del grupo.

En la esquina superior derecha de la pantalla verás la misma **información de personaje** que en el menú principal. Debajo verás las **estadísticas** de Fuerza, Poder mág., Def. física, Def. mágica, Rapidez, Puntería, Evasión y Suerte. La cantidad máxima para cada una es 255. Una línea de color debajo de cada categoría indica el valor actual en forma de fracción respecto al máximo.

Las **habilidades de apoyo** son habilidades con efectos permanentes que se le confieren a un personaje consigue equipando unas Losas de atuendos, unas vestisferas o unos accesorios determinados. La información sobre las habilidades de apoyo la encontrarás en las páginas 117 a 118. Si por ejemplo compras Gafas de plata en Barrabar, equipa a Paine con este accesorio y automáticamente se activará la habilidad de apoyo Defensa Ceguera.

Nota: Cada habilidad de apoyo se activa solamente mientras se tiene puesta la Losa de atuendos, la vestisfera o el accesorio en cuestión.

Comandos: Sólo están disponibles durante las batallas. Los Comandos dependen de las vestisfera que se tengan equipadas y de las habilidades que se hayan aprendido.

EXP: Puntos de experiencia obtenidos.
FALTAN: Esta cifra indica cuánta EXP hace falta para que el personaje llegue al siguiente Nivel).

Losa de atuendos

Selecciona esta opción para escoger una Losa de atuendos para un personaje. Si una Losa de atuendos aparece en gris significa que no se puede elegir porque en ella no hay vestisfera. Puedes modificarlo en el submenú Losas de atuendos.

Vestisfera

Selecciona esta opción para equipar a un personaje con una vestisfera. En Comandos puedes ver qué comandos estarán disponibles para el personaje durante una batalla cuando la vestisfera en cuestión esté equipada. No podrás salir del menú sin haber equipado a algún personaje que no lleve ninguna vestisfera.

Accesorios

Cada personaje puede tener hasta dos accesorios equipados. El efecto concreto del objeto que lleve en cada momento un personaje aparecerá descrito en la ventana de ayuda de la parte superior de la pantalla. Selecciona un objeto con ⊗ o sal de la lista sin realizar ninguna acción apretando ◎.

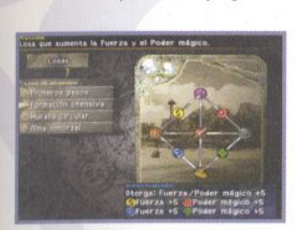
Puede ver qué consecuencias tiene la elección de una Losa de atuendos, una vestisfera o un accesorio en las estadísticas de un personaje consultando la información del panel de la esquina superior derecha de la pantalla. El azul indica que el efecto en el valor de la condición es positivo, mientras que el rojo indica un efecto negativo. También puedes ver qué habilidades de apoyo y qué comandos están disponibles tras tu elección.



En el capítulo dedicado a las vestisferas, que empieza en la página 21, encontrarás todos los detalles acerca de este elemento. En las páginas 113-116 del capítulo sobre los Objetos hay una lista de todas las Losas de atuendos.

LOSAS DE ATUENDOS

Para utilizar una vestisfera hace falta tener una Losa de atuendos. Obtendrás la primera, Primeros pasos, inmediatamente después de la secuencia de apertura del juego. En teoría, podrías llegar al final del juego utilizando solamente las vestisferas equipadas al principio, pero en la práctica irás obteniendo nuevas vestisferas a medida que adquieras nuevas habilidades, así como Losas de atuendos nuevas, más potentes, a las que asignarlas.



Cada Losa de atuendos tiene varios huecos en los que meter las vestisferas. Los efectos especiales de cada Losa de atuendos aparecen descritos en la ventana de ayuda. "Equipo" significa que el efecto es inmediato. Esto se refleja o bien mediante un incremento en los valores de condición ("Equipo: Fuerza, Magia +5", por ejemplo), o bien en una habilidad de apoyo "Equipo: Coraza en apuros", por ejemplo), o bien en una habilidad de comando ("Equipo: Usar Cura").

Los iconos coloreados representan efectos adicionales que se pueden activar mediante un Nuevo look (el cambio de una vestisfera durante un combate. El efecto sólo dura mientras dura la batalla.

HABILIDADES

En este submenú puedes ver las habilidades de comando asociadas con una vestisfera. Si seleccionas un personaje verás la misma información en la esquina superior derecha de la pantalla, como en el menú Equipo. A la izquierda habrá una lista de todas las vestisferas que has obtenido hasta el momento. La cifra de porcentaje de la derecha muestra las habilidades aprendidas por cada vestisfera. Aprieta ⊗ si quieres saber más acerca de una habilidad en particular.



Las habilidades que ha conseguido dominar un miembro del grupo están indicadas por la palabra "Experto". Las habilidades que se están aprendiendo aparecen destacadas con una franja amarilla brillante. La cifra de la derecha muestra cuántos puntos de habilidad (página 15) hacen falta para dominar dicha habilidad.

Tras seleccionar a uno de los miembros del grupo en el submenú Habilidades puedes intercambiar fácilmente entre personajes apretando L1 o R1. Si ya tienes una vestisfera seleccionada, puedes utilizar estos botones para pasar las vestisferas de un personaje a otro.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Al grano
Consejos generales
Controles y acciones
Menú principal
Condición
Habilidades y vestisferas
Sistema de batalla
Efectos de condición

Accesorios



Todos los accesorios de los miembros del grupo aparecen listados en este submenú. Sin embargo, este es el único lugar donde puedes ver y ordenar los accesorios. Si quieres equiparlos, tendrás que usar el menú Equipo. Los accesorios que ya lleva equipados algún personaje no aparecerán en este menú.

Vestisferas



Aquí aparecen listadas todas las vestisferas de los miembros del grupo. Este menú sólo se puede usar para ver la colección y leer una breve descripción de los atributos de cada vestisfera. A la derecha de la pantalla verás cuántas vestisferas te quedan por recolectar. Los tres espacios del medio están reservados para los Look súper.

Si quieres utilizar una vestisfera nueva, primero tendrás que colocarla en una Losa de atuendos a través del menú correspondiente y luego asignar la Losa de atuendos en cuestión a uno de los miembros del grupo antes de seleccionar la vestisfera.

Preferencias

Puedes adaptar determinadas opciones a tu gusto a través de este apartado.

Nuevos looks

Puedes escoger entre ver las secuencias de Nuevo look en versión larga o corta seguidas o saltar las secuencias de Nuevo look todas a la vez. Cuando se cambia una vestisfera por primera vez siempre se activa una escena completa, incluso aunque se haya escogido la opción No o Breve.

Modo BTC

Cambia entre el modo Batalla en Tiempo Continuo, el Activo y el de Espera.

Batalla

Sirve para configurar la velocidad a la que se cargará el medidor de batalla.

Cursor

En Fijo te aseguras de que el cursor siempre se situará en la posición inicial por defecto en los menús de batalla, y concretamente en la opción de arriba del todo en el menú Comandos. Si seleccionas Memoria, el cursor se situará en la opción que utilizó el personaje por última vez, y también recordará la opción de menú que se ha usado más recientemente.

Ayuda

Cuando se selecciona Sí, la ventana de ayuda aparecerá siempre en la parte de arriba de la pantalla durante las batallas. Los novatos harán bien en no desactivar esta prestación.

Vibración

Aquí puedes cambiar la función de vibración del mando (DUALSHOCK®2) analógico diciéndole que Sí o que No.

Subtítulos

Aquí puedes activar los subtítulos de los diálogos. Las opciones, lógicamente, son Sí o No.

Nombres

Puedes decidir si quieres que aparezca el nombre del personaje que habla antes de cada intervención o no.

Orientación

Aquí puedes decidir si aparece el mapa pequeño de cada región diciéndole Sí o No. ¡Si eres novato no te lo recomendamos!

Sonido

Selecciona esta opción para cambiar de sonido mono a estéreo.

Imagen

Esta opción sirve para ajustar la imagen tal como se describe en la ventana de ayuda.



Condición

Cada uno de los tres miembros de tu grupo tiene diez estadísticas.

Valores de Condición	Descripción
VIT (Puntos de vida)	Los puntos de resistencia que le quedan a un personaje. Si la VIT se queda a 0, el personaje la palma.
PM (Puntos de Magia)	Muchas habilidades consumen PM al utilizarlas. Si el total de PM de un personaje es menor a la cantidad necesaria, no podrá usar la habilidad en cuestión.
Fuerza	Cuanto mayor sea el valor, más daño infligirán los ataques físicos del personaje.
Poder mág.	Cuanto más alto sea el valor, más daño infligirán los ataques mágicos del personaje y más potentes serán sus magias curativas.
Def. Física	Un valor de Def. Física alto reduce el daño que le causan los ataques físicos a ese personaje.
Def. Mágica	Un valor de Def. Mágica alto reduce el daño que le causan los ataques mágicos.
Rapidez	Un valor de Rapidez alto acorta la barra de BTC e incrementa la probabilidad de batallas aleatorias.
Puntería	Afecta a la puntería de los ataques que realizan los miembros de tu grupo.
Evasión	Cuanto más alto sea el valor de Evasión, más probabilidades hay de que el personaje evada los ataques físicos.
Suerte	Afecta a la precisión de tus ataques, a las posibilidades de éxito al intentar evitar los ataques y a tu habilidad para propinar golpes de gracia.

Todas las estadísticas de los miembros de tu grupo tienen unos límites que normalmente no se pueden exceder.

VIT	Máximo 9.999*
PM	Máximo 999
Valor de condición	Máximo 255

*Con la habilidad Expansión de VIT, el límite se incrementa hasta un máximo de ¡99.999!

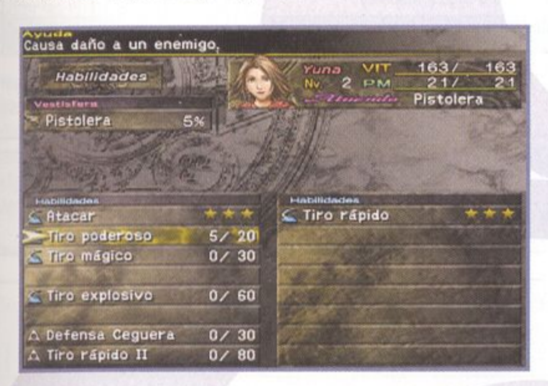
Si todos los miembros del grupo usan la misma vestisfera y los mismos accesorios y están en el mismo nivel, siempre tendrán las mismas estadísticas. Cuando tu personaje haya adquirido suficientes puntos de Experiencia para pasar al siguiente nivel, lo normal es que sus estadísticas mejoren un poco. No obstante, el uso de diferentes vestisferas puede alterar de forma significativa las estadísticas, tanto para bien como para mal.

HABILIDADES Y VESTISFERAS

Las cosas que saben hacer tus personajes durante las batallas dependen de sus habilidades. Hay dos categorías: habilidades de comando y habilidades de apoyo. Las habilidades de comando son conocimientos activos que en general se usan para enfrentarse a los oponentes. Las habilidades de apoyo, en cambio, son pasivas y se aplican de forma automática. Hay más de 600 habilidades diferentes en total. En el capítulo de objetos, páginas 117-118, hay una lista habilidades completa.

General

Para usar habilidades distintas, tus personajes tendrán que invocar el poder de las vestisferas. Al principio sólo se pueden dominar unas cuantas habilidades, pero en el curso de las batallas aprenderás nuevas, siempre y cuando no estés usando una vestisfera cuyas 16 habilidades disponibles ya hayan sido dominadas.



Cuando abras por primera vez el menú de habilidades de Yuna y selecciones la vestisfera Pistolera, verás que Atacar y Tiro rápido aparecen como aprendidas. Esto se indica con el símbolo de Experto. La barra amarilla significa que Yuna está en proceso de aprendizaje de una nueva habilidad, Tiro poderoso. A la derecha del nombre de la habilidad aparece la cantidad total de PH que se ha gastado hasta el momento durante el aprendizaje.

Si escoges otra habilidad para que aprenda Yuna, los puntos gastados en aprender la de Tiro poderoso hasta ese momento no se perderán. No hace falta consultar este menú continuamente. Una vez que tengas dominada una habilidad, aprenderás la siguiente de forma automática.

Echa un vistazo a la tabla de aprendizaje de la habilidad Pistolera:



Puedes elegir tú mismo el orden seleccionando la siguiente habilidad que quieres que aprenda el miembro del grupo cuando hayan terminado de dominar la habilidad actual. Cuando entrenas a una Maga blanca, por ejemplo, asegúrate de que aprenden primero la habilidad Esna, que es muy útil, así como las magias curativas más sencillas y directas, como Cura y Cura++.

Excepción: Una Cazadora aprende ciertas habilidades Bala azul cuando los enemigos las utilizan contra ella. En tal caso aparecerá una indicación encima de su cabeza que dirá, por ejemplo: "¡Bala azul aprendida Electroplasma!"

Yuna, Rikku y Paine pueden encontrar sus **Look súper**, que les convertirá en poderosas entidades mientras dura una batalla. Para que la transformación tenga lugar, el personaje tiene que haber usado todos los Nuevos looks en todas las vestisferas que posea en la Losa de atuendos como mínimo una vez durante una batalla. Entonces podrá acceder a su Look súper apretando R1 mientras está en el menú Nuevo look.

Puntos de habilidad

Los personajes recibirán Puntos de habilidad como recompensa cuando obtengan victorias sobre los contrincantes, así como por usar habilidades e incluso objetos. La entrega se hará de forma inmediata durante las batallas. Si has conseguido la cantidad necesaria de PH, podrás usar la habilidad que hayas aprendido en medio de la batalla en la siguiente. Se aplican las siguientes reglas básicas:

- Al ganar, cada participante recibe los PH que se especifican para cada monstruo en particular.
- Los personajes afectados por las siguientes condiciones serán excluidos: Muerte, Piedra, Experiencia 0.
- En cualquier batalla hay un máximo de 99 PH a acumular por cada personaje.
- Cuando se utiliza una habilidad de Comando, el personaje activo será recompensado por norma con 1 PH adicional. Esto no se aplica a los ataques estándar como Atacar, ni a los comandos especiales como Rayos X o Pirarse.

No se otorgará ningún PH adicional en los siguientes casos:

- Si el ataque no ha causado ningún daño.
- Si la VIT o los PM se restablecieron cuando la barra ya estaba llena.
- Cuando el problema que aqueje a la condición de un personaje no haya sido subsanado a pesar de haberlo intentado.
- Cuando un intento de Robar algo no se haya realizado con éxito.
- Cuando un efecto especial no haya funcionado.

Símbolos de habilidad

Las habilidades aparecen indicadas por un símbolo. Estos símbolos sirven para que a primera vista sepas qué tipo de habilidad tienes entre manos.

	Descripción
	Abre el submenú de la categoría seleccionada
	El personaje corre inmediatamente hacia el objetivo y ataca
	El personaje corre hacia el objetivo y ataca después de prepararse
	El personaje ataca inmediatamente
	El personaje ataca después de haberse preparado
	Un ataque no físico (con tiempo de preparación)
	Rellena inmediatamente la VIT

	Descripción
	Cura la VIT o los efectos de condición (con tiempo de preparación)
	Genera efectos de condición positivos
	Otro efecto
	Habilidades de bolsillo oculto
	Habilidades de Bailar
	Habilidades de apoyo*

* Las Habilidades de apoyo siempre funcionan, así que no hace falta que las actives. Puedes comprobar qué Habilidades de apoyo están disponibles para una vestisfera en concreto en el menú Equipo.

Habilidades de Comando

A continuación te ofrecemos una descripción de las habilidades que están disponibles en las primeras fases del juego. En el capítulo dedicado a las vestisferas, en la página 21, hallarás una lista completa de todas las habilidades y más información acerca de las habilidades de Comando, ordenadas por vestisferas.

Nombre	Vestisfera/ Accesorio	Efecto	Página
Atacar	Guerrera, Ladrona, Pistolera	Ataque físico normal.	24, 25, 27
Esgrima: Rompebrazo	Guerrera	Ataque físico contra un oponente. Efecto extra: reduce la Fuerza.	24
Robar	Ladrona	Intentos de robarle un objeto a un contrincante.	25
Tiro rápido	Pistolera	Ataque con fuego rápido.	27
Bailar: Baile nocturno	Estrella pop	Inflige Ceguera a uno o más oponentes.	26
Magia negra: Electro	Anillo del rayo	Inflige daño elemental a uno o más oponentes.	28



El sistema de batalla

Las batallas se disputan usando el sistema de batalla en tiempo continuo. Esto significa que el tiempo pasa de forma continua, aunque permanezcas inactivo.

La pantalla durante las batallas

1 **Ventana de ayuda:** La barra de la parte superior de la pantalla muestra información útil.

2 **Modo activo:** El tiempo se esfuma. Cuando aparece el Modo espera, tus contrincantes no se moverán hasta que tu lleves a cabo una acción o regreses a la Ventana de Comandos.

3 **Ventana de comandos:** Indica qué comandos están disponibles. Aprieta el botón derecho del pad direccional para que aparezcan los subcomandos. La opción Nuevo look siempre aparece separada.

4 **Ventana de condiciones:** Muestra la VIT, los PM y el medidor de batalla de los personajes. El nombre del personaje al que le toca se marcará en rojo.

5 **Medidor de batalla** (Espera), (verde): Indica cuánto tiempo tiene que pasar para que un personaje esté listo para recibir un comando.

6 **Números:** Un número blanco indica la cantidad de daño causado por un golpe. Los números verdes hacen referencia a las curaciones.

7 **Medidor de batalla** (Preparación), (lila): Indica cuánto tiempo tiene que pasar para que el comando actual se ejecute.

Cadena: Si lanzas varios golpes muy seguidos se convierten en ataques en cadena y sus efectos son más fuertes. Cuanto más larga sea una cadena, mayor efecto tendrá.





Información diversa

Durante las batallas se ofrece información variada:

Fallo: el objetivo contra el que ibas ha conseguido esquivar la acción.

Cuadros de texto: sirven para mostrar información acerca de diversas cuestiones:

- Cuando utilizas una habilidad especial: la de Rompebrazo, por ejemplo, del menú Esgrima.
- Cuando es un contrincante el que utiliza una habilidad especial: un ataque mágico como Piro, por ejemplo.
- Cuando utilizas un objeto: Poción, por ejemplo.
- Cuando un miembro del grupo aprende una habilidad nueva, sobre su cabeza aparecerá un mensaje sobre la habilidad en concreto.
- Cuando un personaje se dedica a Robar, se ofrecen varios datos: el nombre de la habilidad, (Robar), junto al objeto que ha robado debajo, o sencillamente "No tiene nada" en caso de que el contrincante no tenga nada. Si tu personaje carece de la habilidad y falla al intentar quitarle algo al enemigo, se mostrará el mensaje "No has podido robar nada".



Acciones durante la batalla

Comandos: Las habilidades de comando aparecen en la parte de arriba. Las habilidades disponibles para un personaje dependen de la vestisfera que lleve.

Aprieta el botón direccional derecho estando en el menú Comandos para acceder al menú **Subcomandos**. Utiliza el subcomando Escapar para que un personaje en particular se escaquee de la batalla. Este comando no está disponible en todas las situaciones. Escapar no será una opción, por ejemplo, durante una batalla contra un jefe. ¡Sería poner las cosas demasiado fáciles!
afectado.

Nuevo look: Aprieta L1 durante el turno de un miembro del grupo para acceder a su Losa de atuendos. Al seleccionar una vestisfera distinta, cambiará tanto el atuendo del componente como sus habilidades. Pero ten cuidado porque, mientras tú haces esto, la batalla sigue su curso. La acción sólo se detendrá cuando hayas seleccionado una vestisfera.

Sólo puedes seleccionar una vestisfera que esté relacionada con la que está equipada actualmente a través de unas líneas en la Losa de atuendos. En el ejemplo que se muestra, Rikku es una Ladrona. Puede pasar a ser una Guerrera o una Estrella pop, pero no se puede convertir en Pistolera. Si Rikku se convierte en Estrella pop, en el siguiente turno podrá seleccionar cualquier de las tres vestisferas anexas.

Si, en el segundo ejemplo, Yuna cambia de Estrella pop a Guerrera, las líneas pasarán por la puerta azul. Esto incrementará su Fuerza en 5 puntos durante el tiempo que dure la batalla. Si se convierte en Ladrona, su Poder mág. se incrementará también en 5 puntos. Si pasara a ser una Pistolera, ninguno de los dos valores ser vería afectado.





Look súper

Sólo puedes usar el Look súper de un miembro del grupo si durante la batalla actual ha usado todas las vestisferas de la Losa de atuendos que tenga seleccionada. Haz que aparezca la Losa de atuendos apretando L1; entonces podrás seleccionar el Look súper apretando R1.

Los dos miembros del grupo que quedan abandonarán la batalla. Tu personaje no se quedará solo, no obstante; más bien al contrario, de hecho. Cada vestisfera especial proporciona dos fantásticas unidades de apoyo que flanquean al personaje principal durante la batalla.

Nota: Las habilidades adquiridas a través de las puertas en la Losa de atuendos dejarán de tener efecto cuando el Look súper se active. Para quitar el Look súper, haz que aparezca la Losa de atuendos apretando L1. Así podrás hacer que el miembro del grupo regrese al estado normal y las compañeras regresarán. Esto sucederá de forma automática si el personaje está fuera de combate o cuando se gane la batalla.



Batalla en tiempo continuo (BTC)

En cuanto a la BTC, la secuencia de acciones de los participantes en una batalla depende de varios factores: de la Rapidez de tus personajes y la de los contrincantes, de la acción escogida y de tu capacidad para reaccionar de forma ágil

En **Modo activo**, las batallas se suceden sin pausa, excepto en el transcurso de las secuencias de Nuevo look y durante ciertos ataques. La velocidad se puede cambiar en los parámetros de configuración de la Batalla. Si no te convence esta opción, puedes cambiar del Modo BTC al de Espera en el menú de Preferencias. Entonces se activará el **Modo espera** en cuanto selecciones una acción de la barra de comandos principales. El tiempo se detendrá mientras tomas una decisión sobre qué objetivo vas a atacar a continuación o qué objeto quieres utilizar.



Espera y preparación

El **medidor de batalla** te proporciona dos tipos de información. La barra verde mide el tiempo de espera que tiene que pasar para que un personaje esté listo para recibir una orden. La barra lila mide el tiempo de espera que pasa hasta que se ejecuta la orden. El personaje se activa en cuanto la barra aparece completa. Una vez que el medidor de batalla se vuelve lila, la orden ya no se puede cancelar. Si la barra verde está completa para varios personajes, puedes pasar de uno a otro apretando ⓐ.

Los tiempos de espera y preparación varían en función de la Rapidez del personaje y de la orden escogida. No todas las habilidades requieren un tiempo de espera. Además, los tiempos de espera y preparación pueden variar según los efectos de condiciones como Freno o Prisa (el color de la barra también será distinto). Los ataques físicos interrumpen temporalmente el proceso de llenado de la barra. Este sistema también se aplica a los oponentes, a pesar de que sus barras no sean visibles.

Algunas batallas empiezan bajo circunstancias alteradas cuando, por ejemplo, caes en una emboscada tendida por un contrincante, o viceversa. Las probabilidades de que suceda algo así depende de los niveles de Rapidez de tu grupo y de los enemigos con que te las tengas que ver. La habilidad de apoyo Iniciativa siempre te dará la oportunidad de llevar la delantera en batallas escogidas de forma aleatoria.



Elección de objetivo

Al seleccionar una acción, el menú Comandos será reemplazado por una lista de los objetivos posibles. Cualquier efecto de condición aparecerá indicado aquí por el símbolo correspondiente. Selecciona un objetivo con las flechas direccionales subiendo o bajando. Si aprietas el botón direccional izquierdo podrás apuntar a todos los oponentes, mientras que si aprietas el derecho podrás apuntar a tu propio grupo, siempre y cuando la acción escogida soporte esta opción; también podrás seleccionar al grupo entero, si quieres y si, una vez más, lo permite la acción. No obstante, ten en cuenta que apuntar a grupos enteros está penalizado: los efectos de la habilidad serán reducidos a la mitad. Hay algunas acciones que sólo se pueden aplicar al personaje que esté activo, como por ejemplo la de Escapar. La de Robar, en cambio, sólo funciona con los oponentes.



Cuando uses un objeto o una habilidad curativos, el cursor siempre apuntará en principio a los miembros de tu grupo, mientras que si estás utilizando una granada, el cursor apuntará a los enemigos. Sin embargo, puedes cambiar apretando las flechas de derecha o izquierda y utilizar el objeto curativo o la habilidad sobre un oponente, así como lanzar una granada contra tu equipo. Te puede parecer que esto no tiene ningún sentido, pero puede resultar una táctica útil en determinadas circunstancias.

Puntería

La precisión de un ataque físico depende de la condición del atacante (si, por ejemplo, un atacante está afectado por la Ceguera, su puntería se reducirá de forma dramática) y de la cifra de Evasión del objetivo.

Cuando se ha infligido Paro o Sueño sobre un objetivo, el ataque posterior siempre dará en el blanco. Si un ataque falla y no le da al objetivo, aparecerá la palabra Fallo.

¡Más daño!

Hay varios métodos para conseguir que tus ataques resulten más dañinos.

- Atacar al oponente por detrás. Efecto: doble de daño.
- Golpes letales: algunos ataques causan un golpe letal. La probabilidad de que esto suceda depende, entre otras cosas, de la Suerte que tengan los atacantes y el objetivo. Efecto: el daño se duplica.
- Algunas habilidades te permiten incrementar la Fuerza de tus propios ataques físicos, mientras que otras disminuyen la Def. física del enemigo. Efecto: depende de los cambios que hayan tenido lugar.
- Utilizar las afinidades elementales de forma hábil tiene premio. Efecto: 200% de daño (combinando varias debilidades, en teoría puede llegar a ser de un 3.200%).

El límite máximo de daño es de 9.999 puntos. Como es lógico, al principio del juego no puedes infligir un daño de tal magnitud. Sin embargo, con la habilidad de apoyo Expansión de daño, puedes llegar a incrementar el daño hasta 99.999 puntos. También puedes vencer a un contrincante de un solo golpe lanzándole afecciones de condición, como Piedra, o efectos especiales como Muerte o Aventar.

Ataques en cadena



Si un objetivo recibe varios golpes sucesivos muy seguidos, el ataque se convierte en una cadena. Tienes que darle mientras aún se tambalea del ataque anterior. (Esto significa que una cadena no será posible si el objetivo está afectado por un Paro que le tiene petrificado, completamente inmóvil.) Si lanzas un ataque en cadena con éxito, aparecerá la palabra "Cadena" encima del oponente receptor. Debajo de él se indica el número de ataques que conforman la cadena (x1, x2... hasta un máximo de x99).

Los ataques en cadena multiplican la fuerza. Empiezan con un bonus del 45% para una cadena simple. El daño se incrementa hasta un máximo de más del 600%. No importa que los golpes vengan de más de un atacante, lo cual significa que se pueden coordinar varios ataques en cadena calculando bien para producir unos resultados devastadores.

Afinidades elementales

Algunas habilidades y monstruos tienen afinidades elementales basadas en cuatro elementos primarios.

Elemento	Efecto de:
Fuego	Piro, Piro+, ...
Frío	Hielo, Hielo+, ...
Rayo	Electro, Electro+, ...
Aqua	Aqua, Aqua+, ...

Hay dos pares de elementos opuestos. Piro se puede usar para combatir a Frío, Rayo para combatir a Aqua, y viceversa. Cuando las afinidades elementales de un arma y un monstruo entran en contacto, se pueden producir cuatro efectos diferentes:

Débil: Se dobla el daño elemental
1/2 daño: Se divide por la mitad el daño elemental
Inmune: El oponente no sufre ningún daño
Absorc.: El daño se convierte en VIT y el contrincante es curado por el ataque

Como puedes ver, las afinidades elementales no son necesariamente ventajosas. Si usas una magia Frío en un Flan Blanco, por ejemplo, lo curarás en lugar de infligirle daño, lo cual no suele ser deseable durante una batalla. Muchas veces puedes adivinar la característica elemental de un enemigo por su color y la forma en que ataca. Si quieres estar seguro, usa la habilidad Cazadora de Rayos X para revelar cúal es su talón de Aquiles o consulta el capítulo de Monstruos en las páginas 119-153.



Ultraesencia

De vez en cuando y de repente, los enemigos se vuelven más fuertes. Te enterarás de que esto ha sucedido porque aparecerá en pantalla la palabra "Ultraesencia!" encima de sus cabezas. Cuando adquieren la Ultraesencia, los contrincantes son mucho más potentes e incluso el esbirro más insignificante se puede convertir en un escollo. El lado positivo del asunto es que la recompensa por vencer a un enemigo en este estado hace que el esfuerzo merezca la pena. Según Shinra, esta misteriosa transformación se puede dar cuando derrotas a varios malos de la misma especie.

¡Peligro!

Si un personaje ha perdido más de dos tercios de su VIT, su nombre y la VIT aparecerán en amarillo y verás claramente que flaquea. En este estado puede desencadenar varias Habilidades de apoyo, como Prisa en apuros. Otro efecto secundario es que el miembro del grupo necesitará un poco más de tiempo para actuar y recuperarse.





Efectos de condición

Los efectos de condición pueden ser positivos o negativos. Los cambios a peor infligidos por los ataques enemigos pueden ser particularmente peligrosos

Estados alterados

Las afecciones que puede sufrir la condición de un personaje se pueden identificar o bien por un cambio en la apariencia del miembro del grupo, o bien apuntándole con un objeto o una habilidad que le afecte a la condición. Si quieres estar seguro, escoge una cura para un estado alterado del menú de objetos. En lugar del medidor de batalla aparecerá una barra con símbolos en la ventana de condición.

Algunos efectos perduran después del combate. Puedes comprobarlo en el menú principal: los símbolos relevantes aparecen debajo de la foto del personaje y se alternan con la información referente a la vestisfera. La Panacea es el típico cúralo-todo. La habilidad Magia blanca Esna cumple el mismo objetivo, igual que la habilidad Bala azul Viento blanco de la Cazadora.



	Nombre	Efecto	Descripción	Antídoto
	Fuera de combate	No puede hacer nada	Se tumba en el suelo	Objetos como Cola de fénix, magias como Lázaro
	Piedra	No puede hacer nada. El personaje queda Fuera de combate a causa de un ataque	Se convierte en piedra	Aguja de oro, Panacea, Esna
	Sueño	No puede hacer nada *1	Aparece "ZZZ" sobre su cabeza	Daño físico *2, Panacea, Esna
	Mudez	Las habilidades Poder mág., Bailar, Cantar, Arcano y Peluche ya no se pueden usar	Globo de diálogo "..."	Hierba del eco, Panacea, Esna
	Ceguera	La precisión de los ataques se reduce en un 75%	Nube negra frente al rostro	Colirio, Panacea, Esna
	Veneno	La VIT suele caer hasta un 30% la de la VIT máxima (excepto si está afectado por la condición Paro)	Aparece humo verde sobre su cabeza	Antídoto, Panacea, Esna
	Confusión	El personaje hace cosas aleatorias sin sentido. No se le pueden dar órdenes *1	Estrellas alrededor de la cabeza	Daño físico *2, Panacea, Esna
	Locura	El personaje ejecuta constantemente el Comando Atacar (y otras acciones en el caso de monstruos). El daño físico se incrementa en un 25% *1	El cuerpo parpadea en rojo	Panacea, Esna
	Maldición	Pierde la posibilidad de Nuevo look	El cuerpo parpadea en negro	Agua bendita, Panacea, Esna
	Experiencia 0	El personaje no recibe EXP ni PH	-	Agua bendita, Panacea, Esna
	Cámbiate	Sólo se puede usar Nuevo look y Escapar	El cuerpo parpadea en blanco	Agua bendita, Panacea, Esna, Nuevo look
	Freno	La barra de BTC se llena a una velocidad un 50% más lenta. Se duplica el tiempo requerido para la transición desde la recepción de un comando hasta la ejecución *1	Movimiento ralentizado; la barra de BTC se vuelve amarilla	Panacea, Esna, Prisa
	Paro	No puede hacer nada. (El Sueño, la Confusión y la Locura se curan) *1	No hay movimiento y la barra se vuelve gris	Panacea, Esna, Prisa
	Condena	Tras la cuenta atrás, la víctima se queda Fuera de combate (en la condición Paro no se aplica)	Aparece un número rojo sobre su cabeza	-

*[1]: El efecto se detiene automáticamente al cabo de un rato de batalla. (Excepción: Sueño, en caso de que la Batalla se configurara como Rápida en el menú de Preferencias.)
*[2]: Como último recurso, se puede tratar al personaje afectado haciendo que otro miembro del grupo le ataque. ¡Quien bien te quiere te hará llorar!

Efectos beneficiosos sobre la condición

La tabla que te mostramos a continuación contiene información sobre los efectos beneficiosos que tienen sobre la condición ciertas habilidades de Magia blanca y algunos objetos. Si, por alguna razón, quieres contrarrestar estos efectos, puedes usar el objeto Sal antimagia o la habilidad Maga blanca, Antimagia. Todos los efectos beneficiosos sobre la condición, excepto el de AutoLázaro, desaparecerán al cabo de un tiempo.

	Nombre	Efecto	Descripción	Antídoto
	AutoLázaro	Resucita automáticamente al personaje despúes de que haya quedado Fuera de combate y restaura su VIT en un 25%	Halo	Sal antimagia, Antimagia
	Escudo	Reduce a la mitad el daño de los ataque mágicos	Pantalla protectora de color naranja al activarse el efecto	Sal antimagia, Antimagia
	Coraza	Reduce a la mitad el daño de los ataques físicos	Pantalla protectora de color azul al activarse el efecto	Sal antimagia, Antimagia
	Espejo	Rebota ciertos ataques mágicos (no tiene ningún efecto sobre la magia que ya se ha reflejado)	Pantalla protectora de color blanco al activarse el efecto	Sal antimagia, Antimagia
	Revitalia	La VIT se suele restaurar hasta 3% de su máximo (excepto en condición de Paro)	Cuerpo rodeado por una aureola morada	Sal antimagia, Antimagia
	Prisa	La BTC se llena un 5% más rápido. El tiempo de Espera se reduce a la mitad. En modo Tiro rápido se dispone de más disparos	Movimiento más rápido; La barra de BTC se vuelve roja	Sal antimagia, Antimagia, Freno, Paro
	Inmunidad física	Inmune a los ataques físicos	-	-
	Inmunidad mágica	Inmune a los ataques mágicos	-	-
	Invulnerable	Los ataques normales no infligen ningún daño (no funciona contra efectos de condición)	-	-

Cambios en los atributos

Durante las batallas, la mayoría de atributos se pueden alterar en valores de + o – 10 usando repetidamente una habilidad como Rompebrazo. Esto no sucede con el atributo Rapidez, al que sólo afecta la Prisa y el Freno.

Nombre	Efecto
Fuerza↑	La Fuerza se incrementa o se reduce una doceava parte cada vez que se aplica
Fuerza↓	
Poder mágico↑	El Poder mág. se incrementa o se reduce una doceava parte cada vez que se aplica
Poder mágico↓	
Defensa física↑	La Def. física se incrementa o se reduce una doceava parte cada vez que se aplica
Defensa física↓	
Defensa mágica↑	La Def. mágica se incrementa o se reduce una doceava parte cada vez que se aplica
Defensa mágica↓	
Puntería↑	La Puntería se incrementa o se reduce en diez puntos
Puntería↓	
Evasión↑	La Evasión se incrementa o se reduce en diez puntos
Evasión↓	
Suerte↑	La Suerte se incrementa o se reduce en cinco puntos
Suerte↓	

Especial

En la siguiente tabla aparecen listados los efectos adicionales que pueden tener una influencia en el resultado de la batalla. Estos efectos no se indican mediante un símbolo al lado del personaje o del enemigo.

Nombre	Efecto
Muerte	El objetivo se queda Fuera de combate
Aventar	Elimina de la batalla al objetivo
Justicia	El objetivo se queda fuera de combate
Daño	Retrasa las acciones del objetivo

VESTISFERAS

VESTISFERAS

Lo de que "el hábito hace al monje" se aplica perfectamente a nuestras heroínas las Gaviotas, que al cambiarse de trapito harán que cambie mucho más que su mero aspecto externo. En un abrir y cerrar de ojos, una sensual Estrella pop se puede convertir en una ágil Ladrona y luego en una Guerrera, y a continuación en una Pistolera. Y vuelta a empezar. Todo gracias al poder de un invento llamado vestisfera.





Trabajos y habilidades

Al seleccionar una vestisfera se determinan los atributos de un personaje y sus habilidades personales. En principio, Yuna, Rikku y Paine tienen los mismos atributos, así que no hay motivo para no convertir a Yuna en Guerrera o no hacer que habitualmente hierática Paine baile como una diva discotequera enfundada en un modelito de Estrella pop...

Durante las batallas puedes intercambiar las vestisfera de los personajes usando el Nuevo look, tal como se describe en el capítulo Cómo jugar (página 17). Las siguientes páginas proporcionan información acerca de todas las vestisferas: dónde se pueden encontrar, qué ventajas e inconvenientes tiene cada una, qué habilidades poseen, sus efectos y cómo funcionan.

En el menú principal selecciona el submenú de habilidades para averiguar qué porcentaje de las habilidades disponibles para una vestisfera domina ya algún miembro del grupo. Este porcentaje afecta a la colocación de las vestisferas en las Losas de atuendos si utilizas la función Automático.

A base de usar habilidades y derrotar oponentes irás acumulando puntos de habilidad (PH). Estos puntos te permiten aprender nuevas habilidades. Para más información sobre este asunto, échale un vistazo al capítulo Cómo jugar (página 15). No todas las 16 habilidades de una vestisfera estarán disponibles desde el principio. Algunas hay que activarlas a través de operaciones especiales.

Atributos

Intercambiar vestisferas provoca cambios drásticos en los atributos de los miembros del grupo. Si una Maga blanca, por ejemplo, se convierte en un Lord oscuro, su VIT aumentará hasta más del doble de la que era.

La tabla que tienes a continuación muestra una comparativa de las diversas vestisferas para un miembro del grupo que esté en el nivel 30.

Nivel 30	VIT	PM	Fuerza	Defensa	Poder mág.	Def. mágica	Rapidez	Puntería	Evasión	Suerte
Alquimista	1.102	54	57	32	17	14	53	4	121	12
Berserker	2.003	58	78	28	4	4	62	16	105	14
Cazadora	1.050	126	69	31	76	71	55	4	122	11
DomadoraPaine	1.337	104	66	47	48	30	55	7	108	14
DomadoraRikku	1.337	104	58	32	47	33	57	8	105	10
DomadoraYuna	1.337	104	69	48	41	29	51	7	104	10
Estrella pop	850	126	9	9	59	45	57	11	99	10
Guerrera	1.434	76	75	104	29	10	51	6	103	13
Ladrona	1.267	92	53	32	43	62	62	21	112	28
Lord oscuro	1.862	176	80	126	56	86	39	3	103	11
Maga blanca	865	154	11	14	80	138	53	6	101	11
Maga negra	837	169	10	9	84	132	52	5	100	11
PeluchePaine	2.342	240	76	134	70	118	56	10	128	18
PelucheRikku	2.383	268	69	136	88	128	59	15	122	17
PelucheYuna	2.386	264	72	137	84	120	60	15	124	18
Pistolera	1.211	66	60	36	31	36	54	5	124	17
Samurai	1.151	91	74	41	48	50	57	13	106	15
Tahúr	1.011	133	48	27	47	46	56	6	124	27

Puntos de experiencia

Las diferencias entre la evolución de un personaje y otro se deben a las ligeras divergencias en el número de puntos de EXP que hacen falta para ir avanzando de nivel, tal como muestra esta tabla:

Nivel	Yuna	Rikku	Paine
10	1296	1166	1215
20	10.830	9891	9747
30	37.004	33.976	32.799
40	88.218	81.221	77.571
50	172.872	159.426	151.263
60	299.366	276.391	261.075
70	476.100	439.916	414.207
80	711.474	657.801	617.859
90	1.013.888	937.846	879.231
99	1.350.322	1.249.480	1.169.767

Localidades

Al principio las Gaviotas tienen cuatro vestisferas. Otras cuatro se añadirán de forma automática, hagas lo que hagas, durante el curso del juego, pero puedes encontrar muchas más a lo largo de la aventura. La tabla de aquí al lado te servirá para poder estar seguro de que no te pierdes ninguna. "Enlace activo" significa que conseguirás una vestisfera en concreto automáticamente a medida que progreses a través de las fases obligatorias del juego. "Opcional" indica que tendrás que buscar estas vestisferas adrede.

Nombre	Símbolo	Disponible en el capítulo: 1	2	3	4	5	Página
Alquimista			●	●		●	175
Berserker				●			178
Cazadora		●	●				161
Domadora				●			38
Estrella pop		✖					26
Filotea		●	●				163
Flora			✖				73
Guerrera		✖					24
Ladrona		✖					25
Lord oscuro			●	●		●	85
Maga blanca		✖					62
Maga negra		✖					59
Mecania			✖				75
Peluche						●	40
Pistolera		✖					27
Samurai				●		●	91
Tahúr				●		●	35

● = Opcional ✖ = Enlace activo

Leyendas

En el capítulo dedicado a las vestisferas encontrarás información detallada sobre los siguientes temas:

Paraderos: Cuándo y dónde puedes conseguir una vestisfera. La referencia de página te llevará a la descripción o al capítulo de Secretos.

Atributos: Efectos de la vestisfera en los atributos de un miembro del grupo. Cuanto más ■, más alto será este nivel en comparación con el resto de vestisferas. Hallarás información acerca de los accesorios y las Losas de atuendos que puedes usar para potenciar los atributos del grupo en el capítulo de Objetos (página 108 a 116).

Info: Aquí se te dan consejos genéricos sobre cómo usar las habilidades de la vestisfera. También sabrás como ganar PH rápidamente (para más información sobre esto, consulta la página 15 del capítulo Cómo jugar). Por último, también se listan cuatro de las habilidades más útiles.

Lista de habilidades

1 **Nombre** de la habilidad.

2 **Símbolo** que indica el tipo de habilidad (consulta Cómo jugar, página 16).

3 **Categoría:** Indica si la habilidad está disponible como comando, en un submenú o de forma automática.

4 **Fuerza:** Indicación del porcentaje de efectividad de un ataque. La fuerza de un ataque estándar es del 100%.

5 **PH** necesarios para aprender la habilidad.

6 **PM** que se consumen al usar la habilidad.

7 **Puntería:** Un símbolo * significa que un ataque siempre da en el blanco (excepto cuando el miembro del grupo está afectado por Ceguera). El % significa que el grado de puntería depende de los atributos tanto del atacante como del oponente.

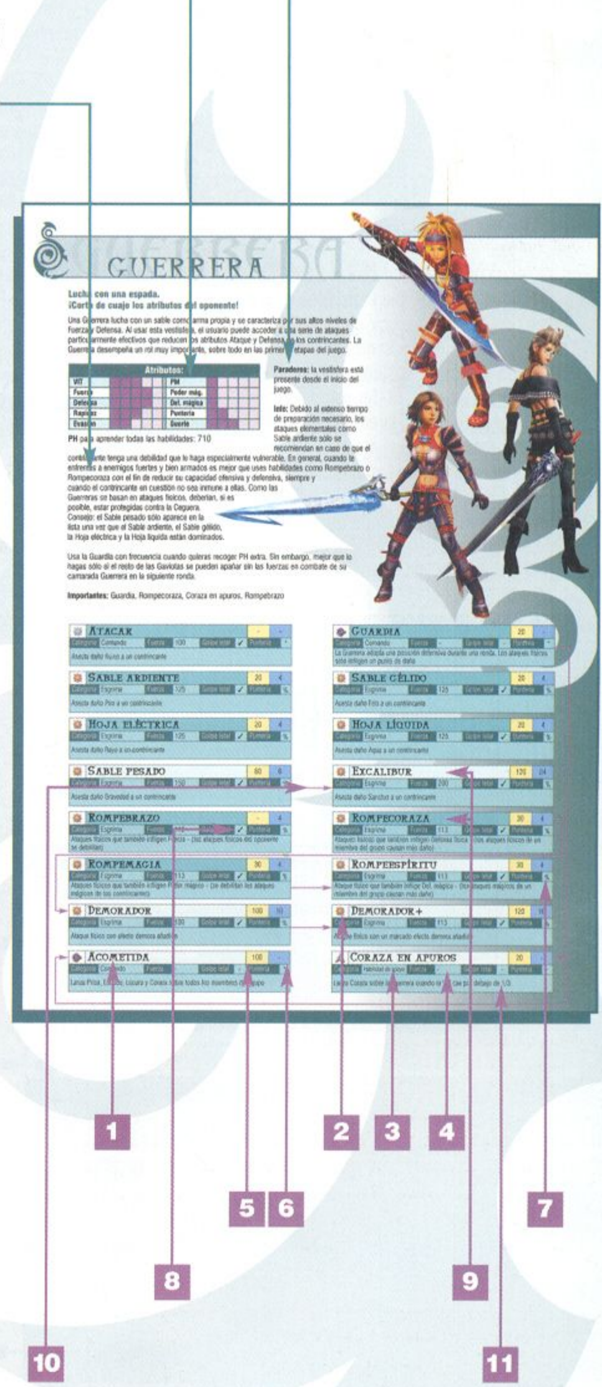
8 **Letal:** Cuando aparece marcado, el ataque resultará en un Golpe letal. El daño infligido es del 200% y el contrincante seguirá tambaleándose durante más tiempo. Las posibilidades de realizar un ataque en cadena se incrementan. Un enemigo "tambaleante" no es capaz de esquivar un ataque, así que los golpes siguientes siempre le darán.

9 **Campos oscuros:** indican que esta habilidad aparece en la lista desde el principio y se puede aprender inmediatamente. Los **campos claros** indican que la habilidad debe ser desbloqueada.

10 **Una flecha:** Si la habilidad ya ha sido aprendida de entrada, se indicará en la lista con una flecha.

11 **Efecto:** Describe el efecto de las habilidades/habilidades de apoyo que transmite una vestisfera.

Nota: Muchos contrincantes son inmunes a los ataques porcentuales (como por ejemplo "Reduce a la mitad la VIT del oponente") o a los ataques con un valor fijo ("causa un daño de 3/8 de la VIT máxima"). Los jefes suelen ser inmunes a estos efectos devastadores. Si quieres saber hasta qué punto tiene posibilidades de triunfar el uso escogido para una habilidad, en el capítulo Monstruos (página páginas 119 a 153 te enterarás de todo lo que hay que saber sobre los puntos fuertes y las debilidades del enemigo.





GUERRERA

Lucha con una espada.
¡Corta de cuajo los atributos del oponente!

Una Guerrera lucha con un sable como arma propia y se caracteriza por sus altos niveles de Fuerza y Defensa. Al usar esta vestisfera se puede acceder a una serie de ataques particularmente efectivos que reducen los atributos Ataque y Defensa de los contrincantes. La Guerrera desempeña un rol muy importante, sobre todo en las primeras etapas del juego.

Atributos			Atributos	
VIT	■■■□□		PM	■□□□□
Fuerza	■■■■□		Poder mág.	■□□□□
Defensa	■■■■□		Def. mágica	■□□□□
Rapidez	■■■□□		Puntería	■■□□□
Evasión	■■□□□		Suerte	■■■□□

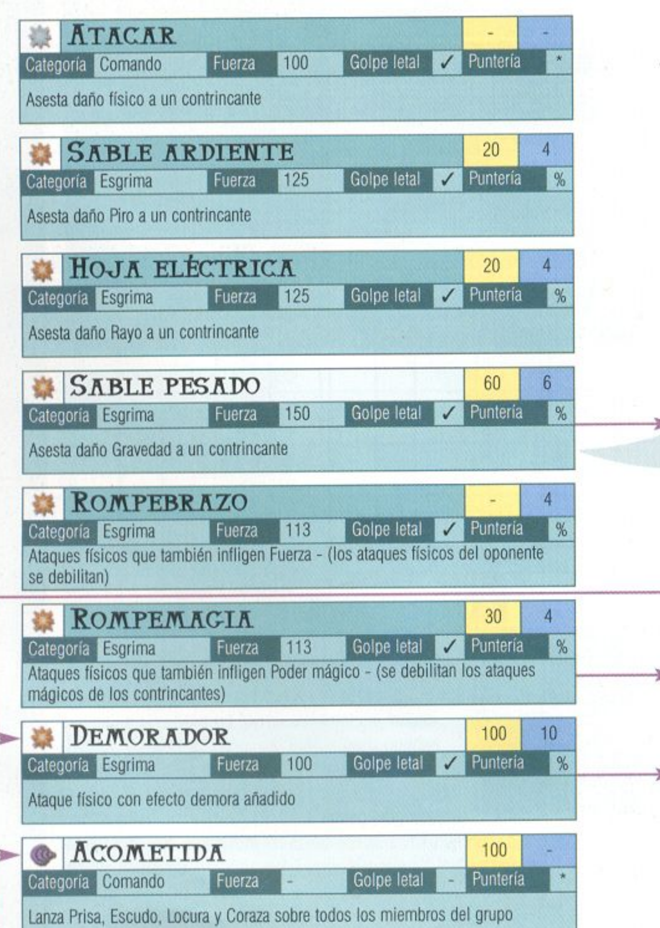
PH para aprender todas las habilidades: 710

Paraderos: la vestisfera está presente desde el inicio del juego.

Info: Debido al extenso tiempo de preparación necesario, los ataques elementales como Sable ardiente sólo se recomiendan en caso de que el contrincante tenga una debilidad que le haga especialmente vulnerable. En general, cuando te enfrentes a enemigos fuertes y bien armados es mejor que uses habilidades como Rompebrazo o Rompecoraza con el fin de reducir su capacidad ofensiva y defensiva, siempre y cuando el contrincante en cuestión no sea inmune a ellas. Como las Guerreras se basan en ataques físicos, deberían, si es posible, estar protegidas contra la Ceguera. Consejo: el Sable pesado sólo aparece en la lista una vez que el Sable ardiente, el Sable gélido, la Hoja eléctrica y la Hoja líquida están dominados.

Usa la Guardia con frecuencia cuando quieras recoger PH extra. Sin embargo, mejor que lo hagas sólo si el resto de las Gaviotas se pueden apañar sin las fuerzas en combate de su camarada Guerrera en la siguiente ronda.

Importantes: Guardia, Rompecoraza, Coraza en apuros, Rompebrazo





Atacar						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	*
Asesta daño físico a un contrincante							

Sable ardiente						20	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Piro a un contrincante							

Hoja eléctrica						20	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Rayo a un contrincante							

Sable pesado						60	6
Categoría	Esgrima	Fuerza	150	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Gravedad a un contrincante							

Rompebrazo						-	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	113	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataques físicos que también infligen Fuerza - (los ataques físicos del oponente se debilitan)							

Rompemagia						30	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	113	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataques físicos que también infligen Poder mágico - (se debilitan los ataques mágicos de los contrincantes)							

Demorador						100	10
Categoría	Esgrima	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico con efecto demora añadido							

Acometida						100	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Lanza Prisa, Escudo, Locura y Coraza sobre todos los miembros del grupo							

Guardia						20	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
La Guerrera adopta una posición defensiva durante una ronda. Los ataques físicos sólo infligen un punto de daño							

Sable gélido						20	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Frío a un contrincante							

Hoja líquida						20	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Aqua a un contrincante							

Excalibur						120	24
Categoría	Esgrima	Fuerza	200	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño Sanctus a un contrincante							

Rompecoraza						30	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	113	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataques físicos que también infligen Defensa física - (los ataques físicos de un miembro del grupo causan más daño)							

Rompeespíritu						30	4
Categoría	Esgrima	Fuerza	113	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que también inflige Def. mágica - (los ataques mágicos de un miembro del grupo causan más daño)							

Demorador+						120	16
Categoría	Esgrima	Fuerza	113	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico con un marcado efecto demora añadido							

Coraza en apuros						20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Lanza Coraza sobre la Guerrera cuando la VIT cae por debajo de 1/3							

LADRONA

Ataca con rapidez.
¡Te llevarás el gato al agua en un periquete!

La Ladrona tiene un talento especial para robar objetos y guiles. Gracias a sus impresionantes estadísticas en términos de Rapidez, la Ladrona puede resultar decisiva durante una batalla, puesto que es capaz de actuar sin darle tiempo a reaccionar al contrincante. Los óptimos valores de Evasión y Suerte rebajan la precisión de los ataques enemigos, pero sus reducidas cifras de Defensa hacen que la Ladrona se vulnerable a los ataques físicos.

Atributos			
VIT	■■□□□	PM	■■□□□
Fuerza	■■□□□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■■□□□	Def. mágica	■■■□□
Rapidez	■■■■■	Puntería	■■■□□
Evasión	■■■■■	Suerte	■■■■■

PH para aprender todas las habilidades: 1060

Paraderos: la vestisfera está presente desde el principio del juego

Info: La Ladrona debería robar objetos y guiles a menudo para engrosar el inventario y los cofres del grupo. inflige cambios de condición en los oponentes usando Robar tiempo y Robar cordura. Aprovecha la rapidez, pero ten en cuenta que los valores de Defensa de la Ladrona disminuyen durante las batallas largas. Compensa estas vulnerabilidades equipando a la Ladrona con accesorios protectores adecuados. ¡Pirarse es una buena forma de escurrir el bulto cuando las cosas pintan feas!

Puedes ganar PH por la vía rápida usando Robar y Robar guiles, pero sólo mientras tus contrincantes tengan fondos 'robables'. Usa Robar PM repetidamente contra los oponentes Ente.

Importantes: Robar tiempo, Robar bien, Iniciativa, Robar guiles

ATACAR

ATACAR							-	-
Categoría	Comando	Fuerza	50 x 2	Golpe letal	✓	Puntería	%	

Asesta daño físico a un contrincante

ROBAR

ROBAR							-	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Roba un objeto a un contrincante

ROBAR GUILES

ROBAR GUILES							30	2
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Roba guiles a un contrincante

ROBAR TIEMPO

ROBAR TIEMPO							100	16
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Inflige Paro a un contrincante

ROBAR VIT

ROBAR VIT							60	10
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	75	Golpe letal	-	Puntería	*	

Absorbe VIT de un contrincante y restaura la de la Ladrona en la misma proporción

ROBAR PM

ROBAR PM							60	-
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	38	Golpe letal	-	Puntería	*	

Absorbe PM y restaura los de la Ladrona en la misma cantidad

ROBAR SIN FALTA

ROBAR SIN FALTA							120	20
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Siempre roba un objeto a un contrincante (a menos que éste no tenga nada)

ROBAR BIEN

ROBAR BIEN							140	20
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Intenta robarle un objeto raro a un contrincante

ROBAR CORDURA

ROBAR CORDURA							160	12
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Inflige Locura a un contrincante

ROBAR GANAS

ROBAR GANAS							160	18
Categoría	Dedos ágiles	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Hace que un contrincante abandone una batalla (el grupo no gana ni EXP, ni PH, ni guiles ni objetos)

PIRARSE

PIRARSE							10	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	

Todos los miembros del grupo evitan una batalla (no siempre es posible; el grupo no gana EXP, ni PH, ni guiles ni objetos)

CAZAOBJETOS

CAZAOBJETOS							60	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	

Incrementa las probabilidades de que aparezcan objetos tras la batalla

INICIATIVA

INICIATIVA							40	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	

La Ladrona empieza la batalla con el medidor de batalla a tope y es la primera en actuar

INICIATIVA

INICIATIVA							60	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	

Incrementa las probabilidades de que se dé un golpe preventivo en los encuentros aleatorios

DEFENSA FRENO

DEFENSA FRENO							20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	

Protege de Freno

DEFENSA PARO

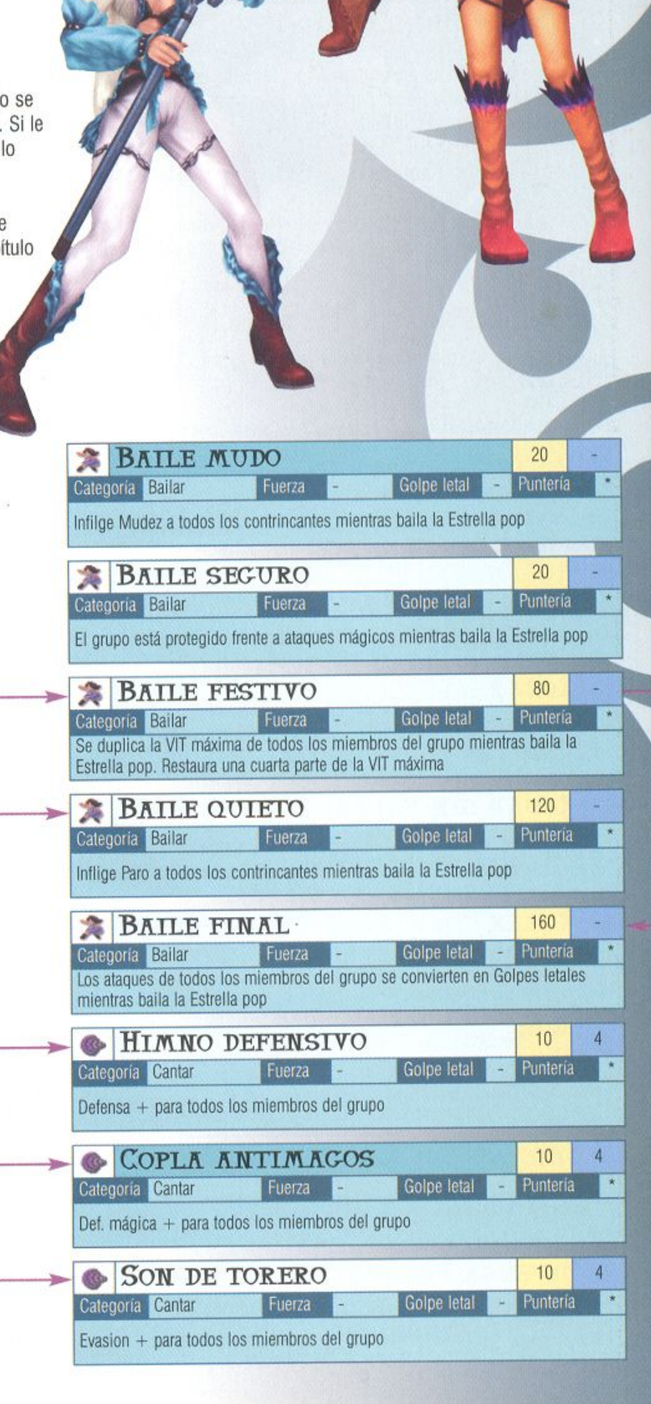
DEFENSA PARO							40	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	

Protege de Paro

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Guerrera
Ladrona
Estrella pop
Pistolera
Maga negra
Maga blanca
Cazadora
Alquimista
Lord oscuro
Berserker
Tahúr
Samurai
Domadora
Peluche
Looks súper



ESTRELLA POP



Cantando y bailando hasta la victoria.
¿Quién dijo que los combates a muerte no eran divertidos?

La Estrella pop presta su ayuda a las compañeras a base de bailes y canciones. Puede infligir Ceguera e induce a muchos otros cambios de condición en los contrincantes con su danza mágica. Sus canciones contribuyen a fortalecer a sus colegas durante las batallas. La Estrella pop es muy ágil, si bien los demás atributos no son tan impresionantes y no tiene ataques directos.

Atributos			
VIT	■□□□□	PM	■■■□□
Fuerza	■□□□□	Poder mág.	■■■□□
Defensa	■□□□□	Def. mágica	■■■□□
Rapidez	■■■■□	Puntería	■□□□□
Evasión	■■■□□	Suerte	■■□□□

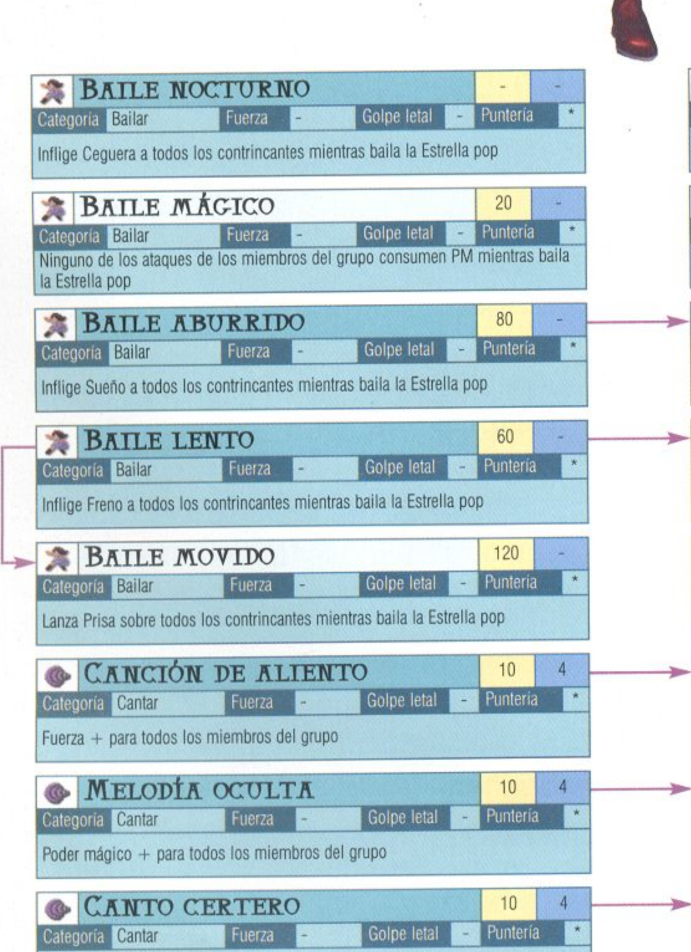
PH para aprender todas las habilidades: 740

Paraderos: la vestisfera está presente desde el principio del juego

Info: Esta vestisfera tiene un nivel de VIT bajo, y por eso la Estrella pop sólo se debería usar cuando el enemigo sea particularmente vulnerable a su danza. Si le falla la voz, la Estrella pop pierde la habilidad para lanzar hechizos, así que lo mejor es protegerla contra la Mudez.

Secreto: Para dominar el Baile mágico y el Baile seguro, primero tienes que conseguir el libro "Danzas mágicas", I y II en el Capítulo 5 (consulta el capítulo Secretos, páginas 192 y 194).

Importantes: Baile aburrido, Himno defensivo, Baile movido, Baile nocturno, Baile seguros



Habilidad			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	
Baile nocturno	-	-	Bailar	-	-	*	Inflige Ceguera a todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Baile mágico	20	-	Bailar	-	-	*	Ninguno de los ataques de los miembros del grupo consumen PM mientras baila la Estrella pop
Baile aburrido	80	-	Bailar	-	-	*	Inflige Sueño a todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Baile lento	60	-	Bailar	-	-	*	Inflige Freno a todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Baile movido	120	-	Bailar	-	-	*	Lanza Prisa sobre todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Canción de aliento	10	4	Cantar	-	-	*	Fuerza + para todos los miembros del grupo
Melodía oculta	10	4	Cantar	-	-	*	Poder mágico + para todos los miembros del grupo
Canto certero	10	4	Cantar	-	-	*	Puntería + para todos los miembros del grupo
Baile mudo	20	-	Bailar	-	-	*	Infilge Mudez a todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Baile seguro	20	-	Bailar	-	-	*	El grupo está protegido frente a ataques mágicos mientras baila la Estrella pop
Baile festivo	80	-	Bailar	-	-	*	Se duplica la VIT máxima de todos los miembros del grupo mientras baila la Estrella pop. Restaura una cuarta parte de la VIT máxima
Baile quieto	120	-	Bailar	-	-	*	Inflige Paro a todos los contrincantes mientras baila la Estrella pop
Baile final	160	-	Bailar	-	-	*	Los ataques de todos los miembros del grupo se convierten en Golpes letales mientras baila la Estrella pop
Himno defensivo	10	4	Cantar	-	-	*	Defensa + para todos los miembros del grupo
Copla antimagos	10	4	Cantar	-	-	*	Def. mágica + para todos los miembros del grupo
Son de torero	10	4	Cantar	-	-	*	Evasion + para todos los miembros del grupo

PISTOLERA

¡El ágil Tiro rápido y la Duelista instantánea hacen de este vestisfera dé en el blanco!

Las pistolas son el arma ideal para una Pistolera. Su especialidad son los ataques rápidos, pero debido a su relativa falta de Fuerza, de una Pistolera se pueden esperar poco ataques potentes aparte del suyo propio. Aun así, los ataques lanzados con energía y un 100% de precisión hacen de la Pistolera un buen fichaje a la hora de luchar.

Atributos		
VIT		PM
Fuerza		Poder mág.
Defensa		Def. mágica
Rapidez		Puntería
Evasión		Suerte

PH para aprender todas las habilidades: 800

Paraderos: la vestisfera está presente desde el principio del juego

Info: Puedes compensar el déficit de Fuerza de la Pistolera equipando accesorios o usando una Losa de atuendos apropiada. La Pistolera puede mantener a un enemigo a su alcance a base de lances continuos, interrumpir su fase de preparación y asegurarse un potente ataque en cadena usando el Tiro rápido. Esto permite a las camaradas de la Pistolera obtener altas puntuaciones por daño causado gracias a la potencia del ataque.

Para acumular muchos PH debes emplear varias técnicas sin terminar d eliquidar al enemigo, lo cual no es problema para la Pistolera. Puedes disparar sólo un tiro usando el Tiro rápido, por ejemplo, o suar con frecuencia el Tiro turbador.

Importantes: Multiexplosivo, Tiro rápido III, Defensa Ceguera, Defensa sueño

ATACAR						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%

Asesta daño físico a un contrincante

TIRO PODEROSO						20	8
Categoría	Duelista	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%

Asesta daño físico a un contrincante

TIRO MÁGICO						30	8
Categoría	Duelista	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%

Asesta daño mágico a un contrincante

TIRO_						30	8
Categoría	Duelista	Fuerza	-	Golpe letal	✓	Puntería	%

Disminuye la VIT de un contrincante en 1/4 del valor actual

TIRO EXPLOSIVO						60	12
Categoría	Duelista	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%

Ataque físico. Golpe letal garantizado

TIRO MÚLTIPLE						80	8
Categoría	Duelista	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%

Ataque físico contra todos los enemigos

DEFENSA CEGUERA						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

Protege de Ceguera

TIRO RÁPIDO II						80	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

Se multiplica por 2,2 segundos el tiempo del Tiro rápido

TIRO RÁPIDO						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	13 x ?	Golpe letal	-	Puntería	*

Cada vez que aprietas R1 durante un periodo de 1,8 segundos, se efectuará un disparo

TIRO PENETRANTE						30	8
Categoría	Duelista	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%

Asesta daño físico a un contrincante. El valor de Defensa no reduce el daño

TIRO TURBADOR						30	8
Categoría	Duelista	Fuerza	38	Golpe letal	-	Puntería	%

Reduce los PM de un contrincante

TIRO A NIVEL						40	12
Categoría	Duelista	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	%

Asesta daño a un contrincante equivalente a 16 veces el nivel del miembro del grupo

TIRO MISTERIOSO						60	8
Categoría	Duelista	Fuerza	138	Golpe letal	✓	Puntería	%

Ataque físico. Cuanta más Defensa tenga el contrincante, mayor será el daño

MULTIEXPLOSIVO						120	36
Categoría	Duelista	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%

Ataque físico contra todos los oponentes. Golpe letal garantizado

DEFENSA SUEÑO						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

Protege de Sueño

TIRO RÁPIDO III						150	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

Se multiplica por 2,6 segundos el tiempo del Tiro rápido



MAGA NEGRA

¡Les saca partido a los cuatro elementos! La Magia negra es devastadora.

La Maga negra es una maestra de los ataques mágicos. Lanza hechizos mágicos que aprovechan el poder de los cuatro elementos primarios, y además posee unos altos niveles de Poder mág. y Def. mágica. Sin embargo, es muy vulnerable a los ataques físicos.

Paraderos: Monte Gagazet. Completa la misión de las Ruinas de Gagazet en el Capítulo 1 y luego habla con Shinra (ver página 59) en el barco volador.

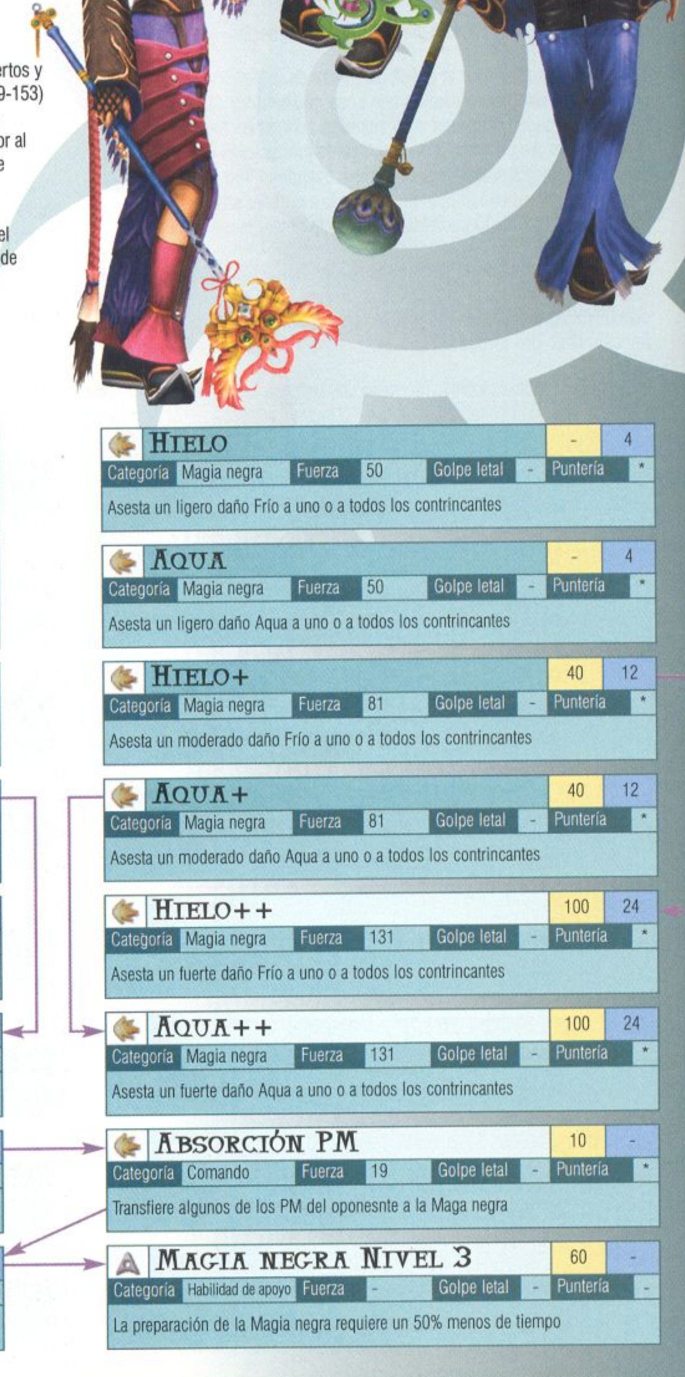
Atributos			
VIT	■□□□□	PM	■■■■□
Fuerza	■□□□□	Poder mág.	■■■■■
Defensa	■□□□□	Def. mágica	■■■■■
Rapidez	■■■□□	Puntería	■□□□□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■□□□

PH para aprender todas las habilidades: 680

Info: Al usar la vestisfera de la Maga negra deberías tener presentes los puntos fuertos y débiles de los oponentes. Un vistazo rápido al capítulo Monstruos (ver páginas 119-153) resulta una táctica útil cuando se trata de prepararse para una gran batalla. Si te lo montas bien con el tiempo podrás usar la magia para producir un efecto devastador al final de un ataque en cadena. El accesorio Autoextractor M reduce a 0 el tiempo de preparación para la Magia negra. La Magia negra Nivel 3 lo reduce en un 50%.

Gana PH extra absorbiendo PM de tus enemigos con Absorción PM hasta que el contrincante esté completamente seco de magia. Es una buena forma también de rellenar los PM de la Maga negra en batalla.

Importantes: Piro++, Absorción PM, Magia negra Nivel 3, Concentración





Piro						-	4
Categoría	Magia negra	Fuerza	50	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un ligero daño Piro a uno o a todos los contrincantes

Electro						-	4
Categoría	Magia negra	Fuerza	50	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un ligero daño Rayo a uno o a todos los contrincantes

Piro+						40	12
Categoría	Magia negra	Fuerza	81	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un moderado daño Piro a uno o a todos los contrincantes

Electro+						40	12
Categoría	Magia negra	Fuerza	81	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un moderado daño Rayo a uno o a todos los contrincantes

Piro++						100	24
Categoría	Magia negra	Fuerza	131	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un fuerte daño Piro a uno o a todos los contrincantes

Electro++						100	24
Categoría	Magia negra	Fuerza	131	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un fuerte daño Rayo a uno o a todos los contrincantes

Concentración						10	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*

Magia + para la Maga negra

Magia negra Nivel 2						40	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

La preparación de la Magia negra requiere un 30% menos de tiempo

Hielo						-	4
Categoría	Magia negra	Fuerza	50	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un ligero daño Frío a uno o a todos los contrincantes

Aqua						-	4
Categoría	Magia negra	Fuerza	50	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un ligero daño Aqua a uno o a todos los contrincantes

Hielo+						40	12
Categoría	Magia negra	Fuerza	81	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un moderado daño Frío a uno o a todos los contrincantes

Aqua+						40	12
Categoría	Magia negra	Fuerza	81	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un moderado daño Aqua a uno o a todos los contrincantes

Hielo++						100	24
Categoría	Magia negra	Fuerza	131	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un fuerte daño Frío a uno o a todos los contrincantes

Aqua++						100	24
Categoría	Magia negra	Fuerza	131	Golpe letal	-	Puntería	*

Asesta un fuerte daño Aqua a uno o a todos los contrincantes

Absorción PM						10	-
Categoría	Comando	Fuerza	19	Golpe letal	-	Puntería	*

Transfiere algunos de los PM del oponesnte a la Maga negra

Magia negra Nivel 3						60	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-

La preparación de la Magia negra requiere un 50% menos de tiempo



MAGA BLANCA

Cura y da soporte a tus aliados.
¡No la borréis del mapa, colegas!

La principal tarea de la Maga blanca consiste en curar a sus compañeros y apoyarles mediante efectos resultantes de los hechizos que practica. Aunque resucitar a los camaradas y sanar estados alteradoss como el Veneno o la Piedra también se puede hacer con objetos, una Maga blanca rápida y competente será a menudo un fichaje interesante para las batallas.

Paraderos: Isla Besaid. Completa la misión ¡A buscar a Wakka! en el Capítulo 1 (ver página 62).

Atributos			
VIT	■□□□□	PM	■■■□□
Fuerza	■□□□□	Poder mág.	■■■■□
Defensa	■□□□□	Def. mágica	■■■■■
Rapidez	■■■□□	Puntería	■□□□□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■□□□

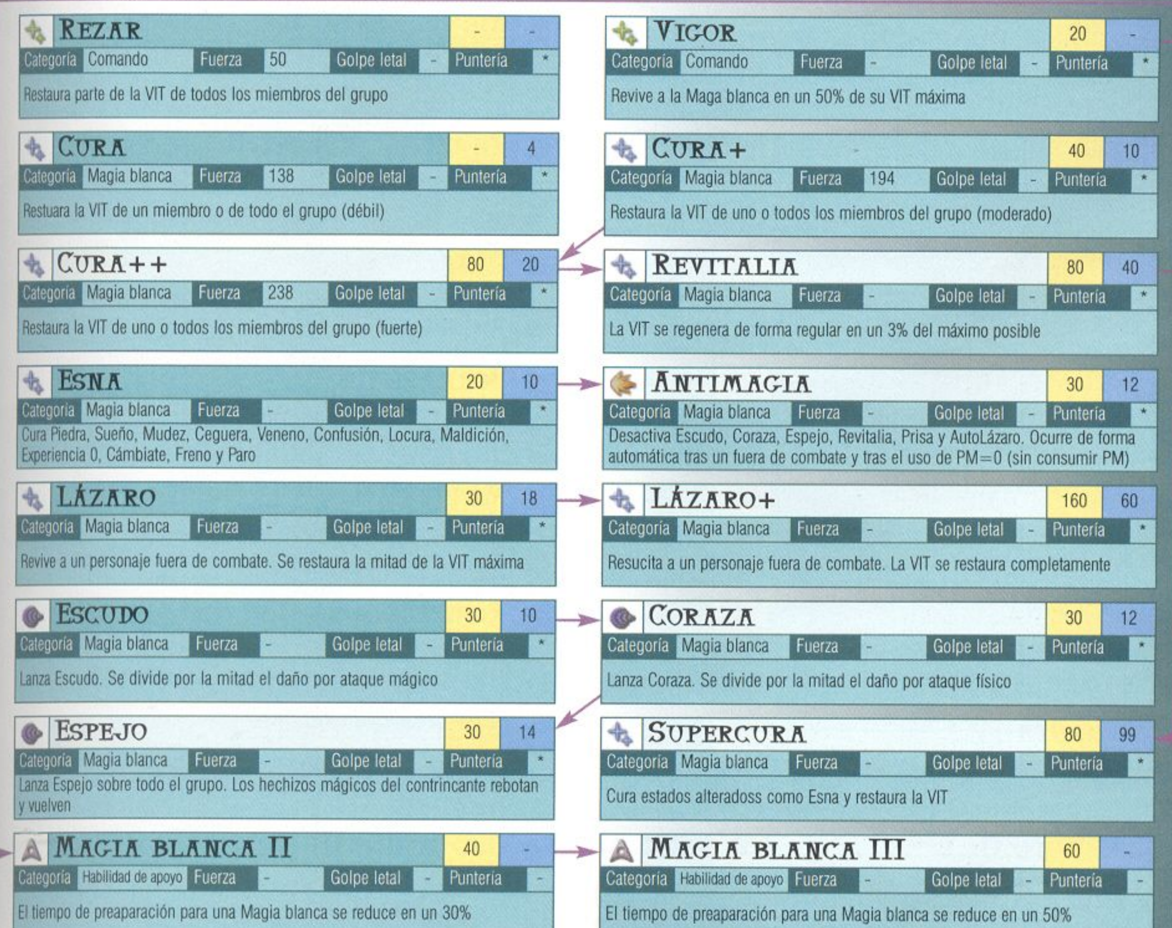
PH para aprender todas las habilidades: 730

Info: Una Maga blanca que domine la Magia blanca III podrá reaccionar ante situaciones de emergencia en un plis-plás. La magia curativa se puede usar para curar a los tres personajes de una sola vez. Una advertencia: el Escudo reduce a la mitad no sólo el efecto de los ataques mágicos de un contrincante, sino también la magia de restauración como Cura.

A base de utilizar continuamente Rezar y Entereza podrás ganar un montón de PH extra. Sin embargo, no ganarás PH si la VIT de todos los miembros del grupo está al máximo o si curas a un contrincante.

Importantes: Lázaro, Cura++, Esna, Magia blanca III





Habilidad	PH	PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
REZAR	-	-	Comando	50	-	*	Restaura parte de la VIT de todos los miembros del grupo
CURA	-	4	Magia blanca	138	-	*	Restuara la VIT de un miembro o de todo el grupo (débil)
CURA++	80	20	Magia blanca	238	-	*	Restaura la VIT de uno o todos los miembros del grupo (fuerte)
ESNA	20	10	Magia blanca	-	-	*	Cura Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Experiencia 0, Cámbiate, Freno y Paro
LÁZARO	30	18	Magia blanca	-	-	*	Revive a un personaje fuera de combate. Se restaura la mitad de la VIT máxima
ESCUDO	30	10	Magia blanca	-	-	*	Lanza Escudo. Se divide por la mitad el daño por ataque mágico
ESPEJO	30	14	Magia blanca	-	-	*	Lanza Espejo sobre todo el grupo. Los hechizos mágicos del contrincante rebotan y vuelven
MAGIA BLANCA II	40	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preaparación para una Magia blanca se reduce en un 30%
VIGOR	20	-	Comando	-	-	*	Revive a la Maga blanca en un 50% de su VIT máxima
CURA+	40	10	Magia blanca	194	-	*	Restaura la VIT de uno o todos los miembros del grupo (moderado)
REVITALIA	80	40	Magia blanca	-	-	*	La VIT se regenera de forma regular en un 3% del máximo posible
ANTIMAGIA	30	12	Magia blanca	-	-	*	Desactiva Escudo, Coraza, Espejo, Revitalia, Prisa y AutoLázaro. Ocurre de forma automática tras un fuera de combate y tras el uso de PM=0 (sin consumir PM)
LÁZARO+	160	60	Magia blanca	-	-	*	Resucita a un personaje fuera de combate. La VIT se restaura completamente
CORAZA	30	12	Magia blanca	-	-	*	Lanza Coraza. Se divide por la mitad el daño por ataque físico
SUPERCURA	80	99	Magia blanca	-	-	*	Cura estados alteradoss como Esna y restaura la VIT
MAGIA BLANCA III	60	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preaparación para una Magia blanca se reduce en un 50%



CAZADORA

Aprende las tretas y habilidades de los contrincantes. ¡Es una fiera!

La pasión de cualquier Cazadora es estudiar las hablidades del enemigo. ¡Pero no es ninguna rata de biblioteca! El concomiento que adquiere sólo se puede adquirir a través de la experiencia en batalla vivida en carne propia. Una Cazadora puede incluso tomar prestadas, aprender y emplear determinadas habilidades de los monstruos.

Paraderos: Río de la luna. Completa la misión ¡Escolta al hypello! en el Río de la luna, Capítulo 1 (ver página 161), o vende al menos seis entradas durante la misión ¡A vender entradas!, en el Capítulo 2 (ver página 172).



Atributos		
VIT	PM	
Fuerza	Poder mág.	
Defensa	Def. mágica	
Rapidez	Puntería	
Evasión	Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 350

Info: Para capitalizar los ataques con Bala de plata tienes que prestar atención siempre al tipo de oponente al que te enfrentas. El Ojo agudo te será de ayuda para ello, pero tu Cazadora no ganará PH si usa dicha Habilidad. Échale un vistazo a la información detallada que hallarás en el capítulo dedicado a los Monstruos (páginas 119 a 153). El Ojo agudo es una herramienta muy útil cuando se trata de averiguar la vit VIT del enemigo en un momento dado durante la batalla.

La vestisfera Cazadora resulta especialmente interesante una vez que se han aprendido las habilidades Bala azul.

Importantes: Rompegolems, Bala de plata II, Bala azul: Barrera total, Ojo agudo III



ATACAR						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	*
Asesta daño físico a un contrincante							

OJO AGUDO						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Analiza a un contrincante: nombre, Clasificación (Tipo), VIT y PM (actual/max.), prestaciones elementales, inmunidades, acciones especiales							

ANTIAÉREA						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Flurry o Avispa							

APLASTAFLANES						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Flan							

LAGARTICIDA						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Lagarto							

DESTORNILLADORA						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Meca							

EXORCISTA						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Diablillo u Ojo diabólico							

OJO AGUDO II						20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	%
Un análisis Ojo agudo te permite hacer zoom sobre un contrincante y rotar a su alrededor							

BALA AZUL						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Muestra la lista de ataques Bala azul (ver tabla Bala azul)							

RAJACASCOS						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Casco							

CAZALOBOS						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Lobo							

BORRAENTES						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Ente							

MATADRACOS						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Draco							

ROMPEGOLEMS						20	3
Categoría	Bala de plata	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Ataque físico que asesta el cuádruple de daño a un contrincante de tipo Autómata							

BALA DE PLATA II						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	%
El tiempo de preparación para los ataques Bala de plata se reduce en un 40%							

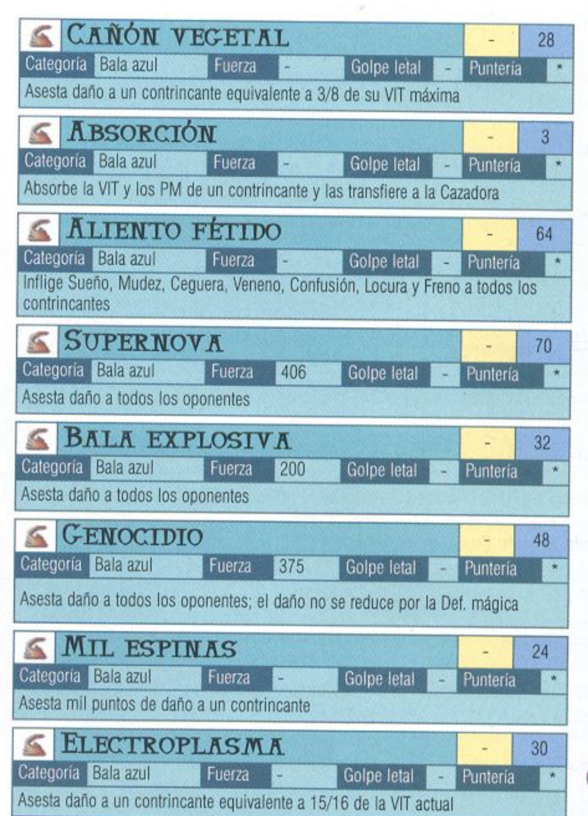
OJO AGUDO III						100	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	%
Es posible hacer un análisis de un miembro del grupo usando Ojo agudo							

HABILIDADES BALA AZUL

Aparte de sus habilidades normales, la Cazadora puede aprender de sus contrincantes 16 técnicas especiales adicionales. Estas habilidades Bala azul no se adquieren a base de PH, sin que la Cazadora en persona debe ser alcanzada por el ataque en cuestión. Una forma arriesgada de conseguirlo consiste en usar el Comando Escapar para los otros dos miembros del grupo y djar a la Cazadora sola en la batalla para prevenir ataques que quizá podrían darles a las camaradas (no es habitual, sin embargo). Por supuesto, nada te impide equipar a varios miembros del grupo con esta vestisfera al mismo tiempo.



Habilidad		PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
HÁLITO PÍRICO	-	28	Bala azul	238	-	*	Asesta daño Piro a todos los contrincantes
SOPLO PÉTREO	-	32	Bala azul	-	-	*	Inflige Piedra sobre todos los contrincantes
VIENTO BLANCO	-	16	Bala azul	-	-	*	Restaura la VIT de todos los miembros del grupo hasta 3/8 de su VIT máxima. Cura Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión y Locura
BARRERA TOTAL	-	32	Bala azul	-	-	*	Lanza Escudo y Coraza sobre todos los miembros del grupo
GRITO NOCTURNO	-	80	Bala azul	500	-	*	Asesta daño a todos los oponentes
MORTERO	-	99	Bala azul	300	-	*	Asesta daño a todos los oponentes; el daño no se reduce gracias a los valores de Defensa
ULTRAVIBRACIÓN	-	22	Bala azul	213	-	*	Asesta daño a todos los oponentes. inflige Defensa física - y Def. mágica -
STURMKANONE	-	38	Bala azul	-	-	*	Asesta daño a todos los oponentes equivalente a 30 veces el nivel del miembro del grupo



Habilidad		PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
CAÑÓN VEGETAL	-	28	Bala azul	-	-	*	Asesta daño a un contrincante equivalente a 3/8 de su VIT máxima
ABSORCIÓN	-	3	Bala azul	-	-	*	Absorbe la VIT y los PM de un contrincante y las transfiere a la Cazadora
ALIENTO FÉTIDO	-	64	Bala azul	-	-	*	Inflige Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura y Freno a todos los contrincantes
SUPERNOVA	-	70	Bala azul	406	-	*	Asesta daño a todos los oponentes
BALA EXPLOSIVA	-	32	Bala azul	200	-	*	Asesta daño a todos los oponentes
GENOCIDIO	-	48	Bala azul	375	-	*	Asesta daño a todos los oponentes; el daño no se reduce por la Def. mágica
MIL ESPINAS	-	24	Bala azul	-	-	*	Asesta mil puntos de daño a un contrincante
ELECTROPLASMA	-	30	Bala azul	-	-	*	Asesta daño a un contrincante equivalente a 15/16 de la VIT actual

ENEMIGOS Y SUS PARADEROS

La siguiente tabla muestra de qué enemigos puedes aprender cada Habilidad, los paraderos de Spira en que se encuentran y el capítulo en el que aparecen dentro del juego. La mayoría de contrincantes no utilizan las habilidades deseadas cuando están en estado Oversoul, pero se dan algunas excepciones a la regla.

No siempre basta con estar en el lugar correcto en el momento adecuado.

Viento blanco, Barrera total: un monstruo no usará estas habilidades defensivas de forma voluntaria con tu grupo, así que tendrás que echarles un cable infligiéndole Confu al enemigo. Para hacerlo usa la habilidad de Lord oscuro adecuada o la Aterrorizar de Filotea. Otra ocpión es usar el accesorio Luz aturdidora o el Gigante enfurecido de la Losa de atuendos.

Bala explosiva: si atacas diez veces, Baralai soltará este ataque.

Sturmkanone: ¡Ojo! Este ataque les cuesta 1.150 VIT a todos los miembros del grupo!

Grito nocturno: Sólo se puede aprender de Gran tomberi en estado Oversoul.

Genocidio: Una habilidad muy fuerte que sólo usa el Prototipo M si ha sido reparado por parte de los objetos importantes cinco (ver página 194).

Habilidad	Enemigo	Localización	Capítulo
Hálito pírico	Balivarha [1]	Río de la luna	3, 4, 5
Cañón vegetal	Leucophylla [1]	Llanura de la calma	3, 5
	Cephalotus [1]	Isla Besaid	3, 5
Soplo pétreo	Lapidus	Templo de Djose	3, 5
	Lithus	Camino al etéreo	5
	Dolmen	Isla Besaid	5
	Epitafio	Caverna misteriosa	5
Absorción	Protoquimera	Bosque de Kilika	1, 2, 3, 5
	Haizhe	Bosque de Macalania	1, 2, 5
	Baralai	Bevelle, Gruta de la pena	2, 5
	Flan Azabache	Laberinto oculto	5
	Jahi, Sindy, Vegnagun (Extrem.)	Camino del etéreo	5
Viento blanco	Seta cruel	Senda de las Rocas Hongo	1, 2, 5
	Bengal	Isla Besaid	1, 2, 5
	Esbirra	Zanarkand-Recinto de Yevon	1
	Seta mórbida	Camino de Miihen	3, 5
	Reina Bengal	Isla Besaid	2, 3, 5
Aliento fétido	Malboro [1]	Isla Besaid	3, 4, 5
	Gran molbol	Núcleo del etéreo	5
Barrera total	Haizhe	Bosque de Macalania	1, 2, 5
	Garik Ronso	Monte Gagazet	3
Supernova	Arma Artema	Llanura de la calma: Ruinas subterráneas	5
	Paragon [1]	Laberinto oculto	5
Grito nocturno	Gran tomberi [2]	Laberinto oculto	5
Bala explosiva	Baralai	Bevelle, Gruta de la pena	2, 5
Mortero	Gippal	Gruta de la pena	5
Genocidio	Prototipo M	Templo de Djose	5
Ultravibración	Kukulcán	Bevelle	2, 5
	Gucumatz	Llanura de los Rayos	3, 5
	Chac	Laberinto oculto	5
Mil espinas	Cactilio [1]	Gruta de los Cactilios	5
Sturmkanone	Ferrarius [1]	Bosque de Kilika	3, 4, 5
Electroplasma	Bengal [1]	Isla Besaid	1, 2, 5
	Reina Bengal	Isla Besaid	2, 3, 5

[1] También es posible en estado Ultraesencia [2] Sólo es posible en estado Ultraesencia



ALQUIMISTA



Prepara unos sorprendentes cócteles.
¡Serás el más fresco del barrio!

La Alquimista puede hacer cosas con objetos que otros sólo pueden soñar. Los atributos de una Alquimista no son espectaculares, pero eso no importa cuando se trata de usar objetos.

Paraderos: Llanura de la calma. Asegúrate de que Clasco puede abrir el rancho de chocobos en los Capítulos 2, 3 o 5 (ver página 175).

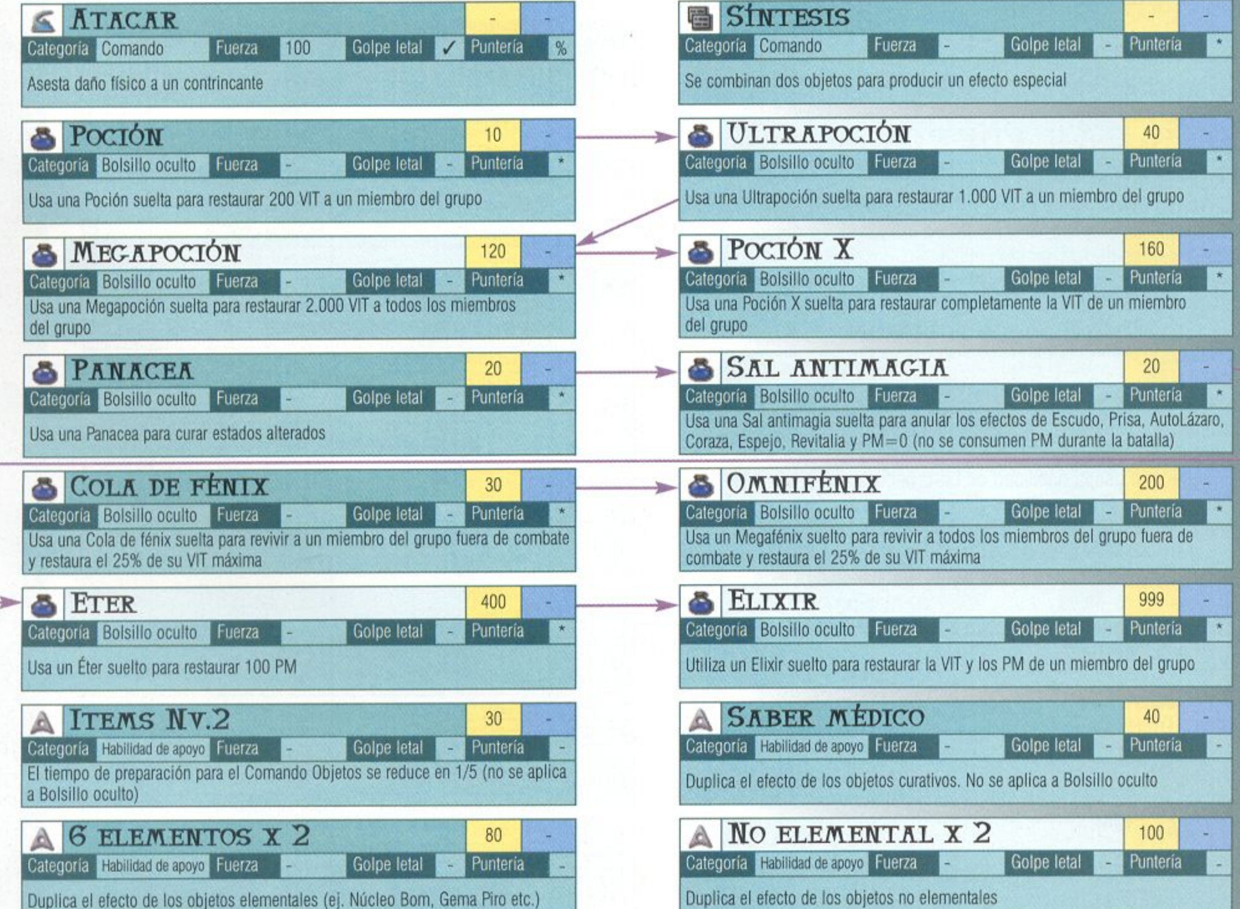
Atributos						
VIT	■□□□□		PM	■□□□□
Fuerza	■■□□□		Poder mág.	■□□□□
Defensa	■■□□□		Def. mágica	■□□□□
Rapidez	■■■□□		Puntería	■■■■□
Evasión	■□□□□		Suerte	■■■□□

PH para aprender todas las habilidades: 2.249

Info: Una Alquimista puede usar varios objetos con el comando Bolsillo oculto. Los objetos del Bolsillo oculto no proceden del inventario del menú de objetos, sino que aparecen de la nada. El principal inconveniente es lo mucho que se tarda en prepararlos. El Objeto II y el Saber médico no tienen ninguna influencia en la función del Bolsillo oculto.
Nota: 6 elementos x 2 aparecerá cuando se hayan aprendido el Saber médico y el No elemental x 2.

El comando Síntesis es la principal herramienta de la Alquimista. Úsala para combinar dos objetos del inventario. El resultado tendrá unos efectos especiales únicos. Son posibles miles de combinaciones diferentes.

Importantes: Megapoción, Éter, Objeto II, Síntesis



Habilidad	PH		Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Síntesis	-	-	Comando	-	-	*	Se combinan dos objetos para producir un efecto especial
Poción	10	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Poción suelta para restaurar 200 VIT a un miembro del grupo
Ultrapoción	40	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Ultrapoción suelta para restaurar 1.000 VIT a un miembro del grupo
Megapoción	120	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Megapoción suelta para restaurar 2.000 VIT a todos los miembros del grupo
Poción X	160	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Poción X suelta para restaurar completamente la VIT de un miembro del grupo
Panacea	20	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Panacea para curar estados alterados
Sal antimagia	20	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Sal antimagia suelta para anular los efectos de Escudo, Prisa, AutoLázaro, Coraza, Espejo, Revitalia y PM=0 (no se consumen PM durante la batalla)
Cola de fénix	30	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa una Cola de fénix suelta para revivir a un miembro del grupo fuera de combate y restaura el 25% de su VIT máxima
Omnifénix	200	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa un Megafénix suelto para revivir a todos los miembros del grupo fuera de combate y restaura el 25% de su VIT máxima
Eter	400	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Usa un Éter suelto para restaurar 100 PM
Elixir	999	-	Bolsillo oculto	-	-	*	Utiliza un Elixir suelto para restaurar la VIT y los PM de un miembro del grupo
Items Nv.2	30	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preparación para el Comando Objetos se reduce en 1/5 (no se aplica a Bolsillo oculto)
Saber médico	40	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica el efecto de los objetos curativos. No se aplica a Bolsillo oculto
6 elementos x 2	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica el efecto de los objetos elementales (ej. Núcleo Bom, Gema Piro etc.)
No elemental x 2	100	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica el efecto de los objetos no elementales



LORD OSCURO

Ataca con Arcana y Oscuridad.
¡Dales las buenas noches a esos bandidos!

Una espadachina con el poder de la oscuridad. Las notables propiedades ofensivas y defensivas, así como una serie de habilidades de apoyo protectoras, convierten a Lord oscuro en un camarada digno de confianza para cualquier batalla (o en un contrincante formidable, ¡según con quién vayas!). En todo caso, no olvides que en términos de velocidad, un Lord oscuro es más bien un desastre.

Paraderos: Bevelle. En un arcón del tesoro que hay en laberinto (Mapa 11-20), al que se puede llegar en los Capítulos 2, 3 o 5 (ver página 85).

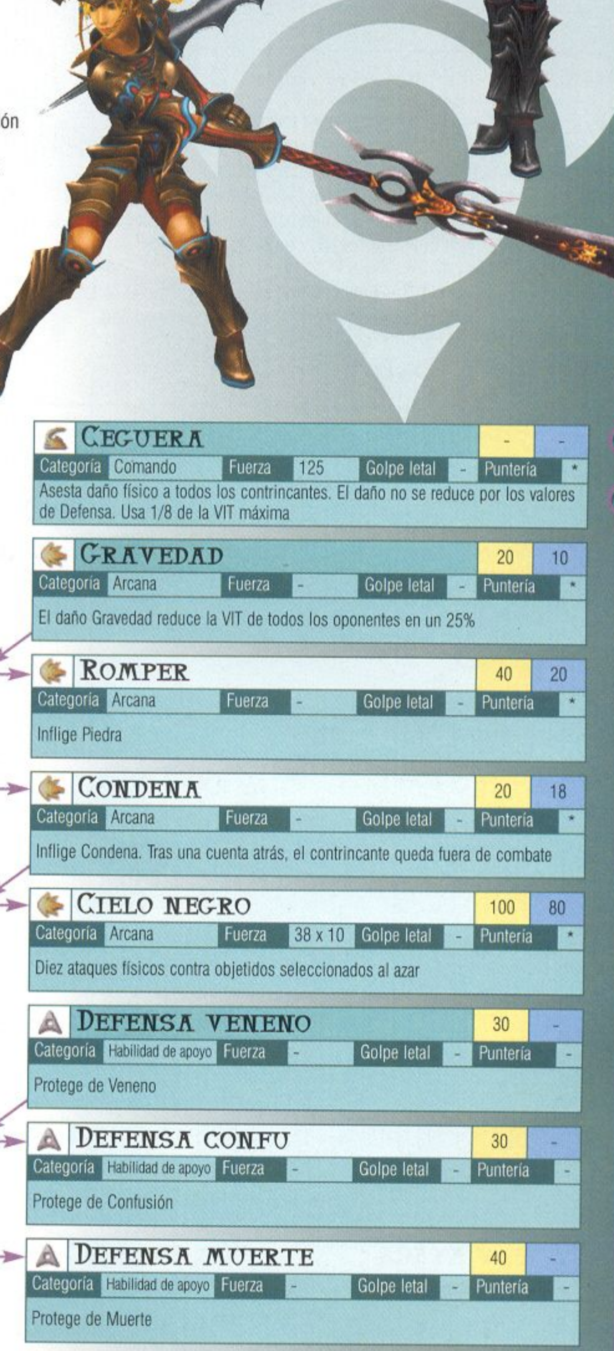
Atributos			
VIT	■■■■□	PM	■■■■□
Fuerza	■■■■■	Poder mág.	■■■□□
Defensa	■■■■■	Def. mágica	■■■■□
Rapidez	■□□□□	Puntería	■■□□□
Evasión	■□□□□	Suerte	■■□□□

PH para aprender todas las habilidades: 490

Info: Se pueden infligir una amplia gama de cambios de estatus al contrincante, junto con las Habilidades de apoyo para garantizar la protección que haga falta. Con la Habilidad Ceguera puedes infligir mucho daño a los oponentes, pero piensa que Lord oscuro perderá VIT en el transcurso de la operación. La curación continua es necesaria para proteger a Lord oscuro.

Para ganar un montón de PH rápidamente, busca a un contrincante que sea vulnerable a Gravedad. No puedes derrotar al oponente por completo con ella una vez que el ataque no causa ya ningún daño, así que deja de perder PH, cura al contrincante y vuelve a empezar.

Importantes: Cielo negro, Defensa piedra, Defensa muerte, Ceguera



ATACAR						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%
Asesta daño físico a un contrincante							

DRENAJE						20	8
Categoría	Arcana	Fuerza	75	Golpe letal	-	Puntería	*
Transfiere parte de la VIT de los enemigos a Lord oscuro							

CONFU						30	12
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Inflige Confusión							

BIO						30	16
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Inflige Veneno							

MUERTE						50	24
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Inflige Muerte. Si funciona, el oponente se queda fuera de combate inmediatamente							

SACRIFICIO						20	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Asesta daño equivalente a dos veces la máxima VIT del miembro del grupo. Lord oscuro está fuera de combate y se esfuma del campo de batalla. No gana ninguna EXP)							

DEFENSA PIEDRA						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Protege de Piedra							

DEFENSA MALDICIÓN						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Protege de Maldición							

CEGUERA						-	-
Categoría	Comando	Fuerza	125	Golpe letal	-	Puntería	*
Asesta daño físico a todos los contrincantes. El daño no se reduce por los valores de Defensa. Usa 1/8 de la VIT máxima							

GRAVEDAD						20	10
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
El daño Gravedad reduce la VIT de todos los oponentes en un 25%							

ROMPER						40	20
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Inflige Piedra							

CONDENA						20	18
Categoría	Arcana	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*
Inflige Condena. Tras una cuenta atrás, el contrincante queda fuera de combate							

CIELO NEGRO						100	80
Categoría	Arcana	Fuerza	38 x 10	Golpe letal	-	Puntería	*
Diez ataques físicos contra objetidos seleccionados al azar							

DEFENSA VENENO						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Protege de Veneno							

DEFENSA CONFU						30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Protege de Confusión							

DEFENSA MUERTE						40	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-
Protege de Muerte							

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Guerrera
Ladrona
Estrella pop
Pistolera
Maga blanca
Cazadora
Alquimista
Lord oscuro
Berserker
Tahúr
Samurai
Domadora
Peluche
Looks súper



BERSERKER



Fuerza bruta que se impone por derecho propio. ¡Libera a la bestia que llevas dentro!

Una Berserker lucha sin armas. Quien use esta vestisfera deberá disfrutar del enfrentamiento, pasando de compromiso pacífico o de diálogo; la carnaza y la emoción del campo de batalla es lo que le tira. El poder del ataque de la Berserker es inusualmente alto, al igual que su velocidad. Pero si quieres pegar también tendrás que ponerte a tiro, y la baja Defensa de la Berserker la hace vulnerable.

Paraderos: Macalania. Debes completar con éxito la misión ¡Defiende la Casa del Viajero! en el Capítulo 3 (ver página 178).

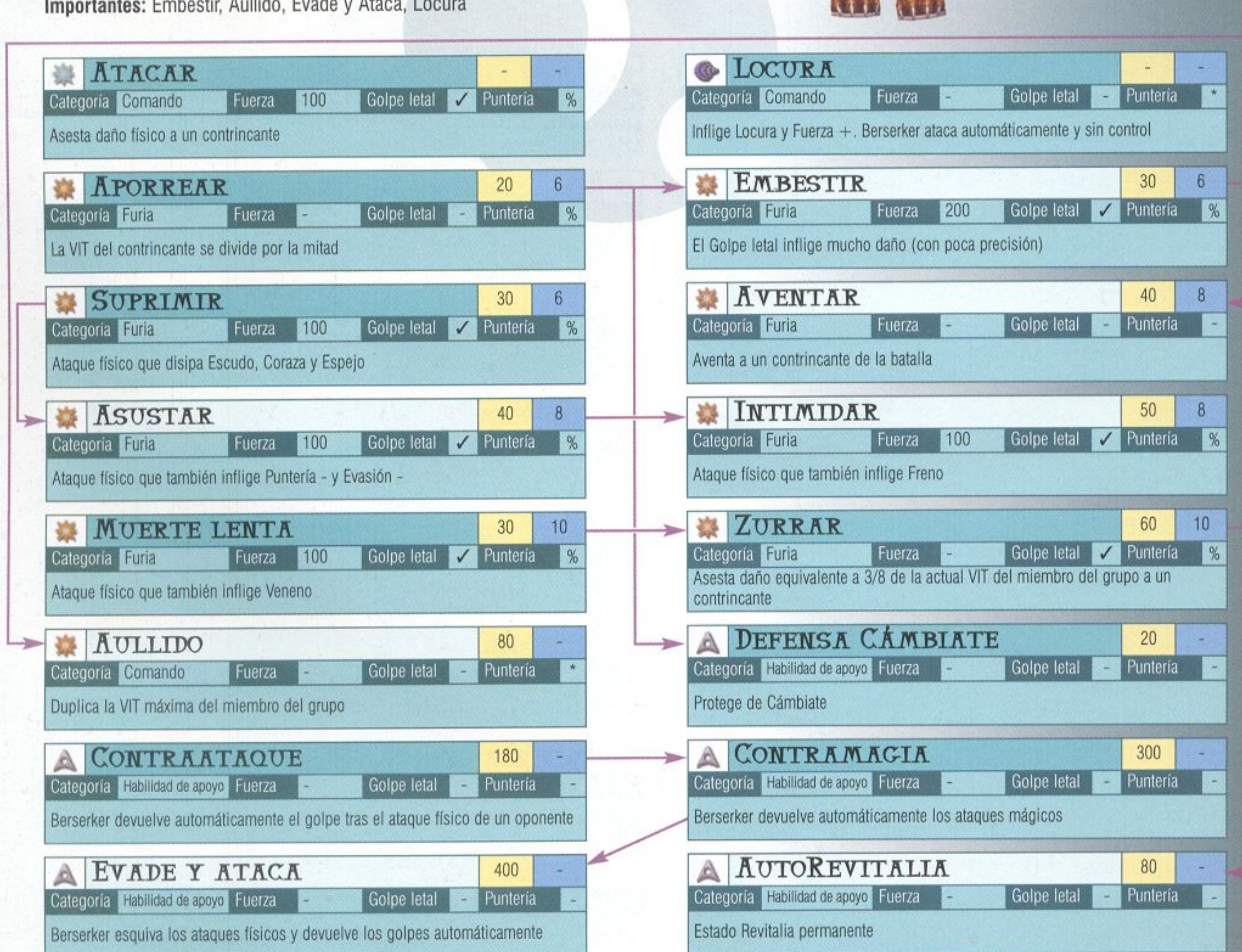
Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 1.360

Info: La Berserker debe concentrarse sobre todo en Atacar físicamente. Guarda los PM para cuando hagan falta y utiliza las habilidades habilidades Furia contra los enemigos más fuertes. En las batallas largas merece la pena incrementar la VIT máxima usando Aullido. Debido a la pérdida de control bajo su influencia, la Habilidad Locura es un arma de doble filo que debe ser tratada con tacto y respeto.

Puedes ganar PH con un método similar al que se utiliza en la piel de Lord oscuro (descrito más ariba), lanzando Aporrear en lugar de Gravedad.

Importantes: Embestir, Aullido, Evade y Ataca, Locura



Habilidad	PH	PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Aporrear	20	6	Furia	-	-	%	La VIT del contrincante se divide por la mitad
Suprimir	30	6	Furia	100	✓	%	Ataque físico que disipa Escudo, Coraza y Espejo
Asustar	40	8	Furia	100	✓	%	Ataque físico que también inflige Puntería - y Evasión -
Muerte lenta	30	10	Furia	100	✓	%	Ataque físico que también inflige Veneno
Aullido	80	-	Comando	-	-	*	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Contraataque	180	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Berserker devuelve automáticamente el golpe tras el ataque físico de un oponente
Evade y ataca	400	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Berserker esquiva los ataques físicos y devuelve los golpes automáticamente
Locura	-	-	Comando	-	-	*	Inflige Locura y Fuerza +. Berserker ataca automáticamente y sin control
Embestir	30	6	Furia	200	✓	%	El Golpe letal inflige mucho daño (con poca precisión)
Aventar	40	8	Furia	-	-	-	Aventa a un contrincante de la batalla
Intimidar	50	8	Furia	100	✓	%	Ataque físico que también inflige Freno
Zurrar	60	10	Furia	-	✓	%	Asesta daño equivalente a 3/8 de la actual VIT del miembro del grupo a un contrincante
Defensa Cámbiate	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de Cámbiate
Contramagia	300	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Berserker devuelve automáticamente los ataques mágicos
AutoRevitalia	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Estado Revitalia permanente



TAHÚR

Baila con el averno.
¡Atrae a los enemigos y déjales moribundos!

Si quieres triunfar como Tahúr deberás contar con la ayuda del azar. Disfruta con la emoción de lanzar los dados o las ranuras de una máquina y deja en sus manos la decisión de cómo termina la batalla. ¡Si no arriesgas, tampoco perderás! Que la suerte te acompañe.

Atributos			
VIT	■□□□□	PM	■■■□□
Fuerza	■■□□□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■□□□□	Def. mágica	■■■□□
Rapidez	■■■■□	Puntería	■■■■■
Evasión	■■□□□	Suerte	■■■■■

PH para aprender todas las habilidades: 1.030

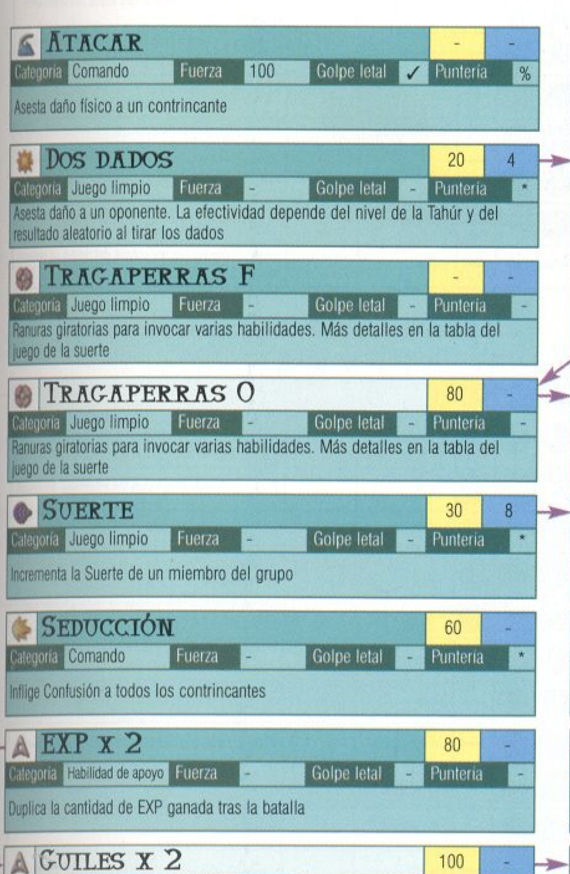
Paraderos: Luca. Gana el torneo de Juego de cartas (ver página 178). También puedes vencer a Shinra en el Juego de cartas del Capítulo 5.

Info: Como combatiente, la Tahúr no suele llegar a ninguna parte. Sin embargo, puedes cambiar esto con la Habilidad de apoyo 100% letal. Las otras Habilidades de apoyo de la Tahúr son igual de impresionantes. Sólo cuando consigas detener con precisión las Tragaperras será realmente práctica la Tahúr. Liberarás una alegre mezcla de habilidades, algunas de la cuales son realmente espectaculares.

Soborno: En lugar de confiar siempre en la fuerza y los ataques físicos, ¿por qué no sobornas con guiles a los contrincantes? Puedes ganar unos cuantos objetos y conseguirás que el oponente salga huyendo de las batallas. Por desgracia, no adquirirás ni EXP ni PH. Se aplica la siguiente regla básica: cuanto más alta sea la VIT máxima del oponente, más guiles tendrás que ofrecer. Hallarás más detalles en el capítulo Monstruos (ver páginas 119 a 153).

Importantes: Tragaperras ?, 100% letal, EXP x 2, Soborno





ATACAR							-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	
Asesta daño físico a un contrincante								

DOS DADOS							20	4
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño a un oponente. La efectividad depende del nivel de la Tahúr y del resultado aleatorio al tirar los dados								

TRAGAPERRAS F							-	-
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Ranuras giratorias para invocar varias habilidades. Más detalles en la tabla del juego de la suerte								

TRAGAPERRAS O							80	-
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Ranuras giratorias para invocar varias habilidades. Más detalles en la tabla del juego de la suerte								

SUERTE							30	8
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Incrementa la Suerte de un miembro del grupo								

SEDUCCIÓN							60	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Inflige Confusión a todos los contrincantes								

EXP x 2							80	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Duplica la cantidad de EXP ganada tras la batalla								

GUILES x 2							100	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Duplica la cantidad de guiles ganados								

SOBORNO							40	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Un contrincante es sobornado con guiles para que abandone la batalla y te dé objetos. Consulta el capítulo Monstruos de la página 119 a la 153 para más detalles								

CUATRO DADOS							100	8
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño a todos los oponentes. La efectividad depende del nivel de la Tahúr y del resultado aleatorio al tirar los dados								

TRAGAPERRAS M							70	-
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Ranuras giratorias para invocar varias habilidades. Más detalles en la tabla del juego de la suerte								

TRAGAPERRAS ?							120	-
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Ranuras giratorias para invocar varias habilidades. Más detalles en la tabla del juego de la suerte								

UN DESTINO							40	8
Categoría	Juego limpio	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Incrementa la Suerte de todo el grupo								

100% LETAL							160	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Un ataque normal siempre es un Golpe letal								

PM=0 EN APUROS							30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
No se consumen PM en batalla si la VIT cae por debajo de 1/3								

OBJETOS x 2							100	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Duplica la cantidad de objetos ganados								

A suertes: Dos dados y Cuatro dados

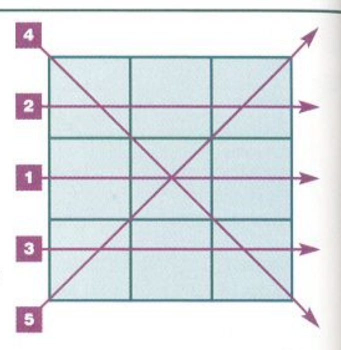
El número de ataques está determinado por la suma de los puntos obtenidos al lanzar los dados. Cada uno asesta el daño equivalente al nivel del usuario multiplicado por dos. Por supuesto, el efecto de una cadena incrementa el daño a cada ronda. En caso de que salga un doblete (el mismo número en los dos o cuatro dados), la Tahúr añadirá un bonus de daño:

Dos dados: Dos veces el mismo número multiplicará por cuatro el daño. Dos unos multiplican el daño por veinte.

Cuatro dados: Cuatro números iguales duplicarán el daño. Cuatro unos lo multiplicarán por cien.

Un juego de azar sistemático

Cuando se activa una de las cuatro habilidades Tragaperras aparecen en la pantalla tres tragaperras giratorias. Configura el Modo ATB en espera en el menú de opciones para que la lucha no continúe mientras tu contemplas la Tragaperras. Aprieta ⊗ para ir deteniendo las tragaperras una por una. El efecto correspondiente será activado. Hay cinco posibilidades para colocar tres símbolos iguales en la Tragaperras, y conseguir varias líneas de símbolos hará que se ejecute un ataque relevante por cada una (en orden de 1 a 5).



Aquí debajo encontrarás una descripción de las cuatro habilidades Tragaperras. Las tres columnas con símbolos a mano izquierda te indican cómo están puestas las tragaperras. Tras 16 filas de símbolos, la secuencia entera empezará otra vez desde el principio. Luego verás una lista con once posibilidades ganadoras y sus correspondientes efectos.

Una fila siempre empieza desde el margen izquierdo. Un solo símbolo de cereza en la columna izquierda ya forma una fila. Si no obtienes ningún símbolo, el resultado será una Birria y el grupo entero perderá VIT a causa de ello.

Tragaperras F

Combinación			Nombre	Fuerza	Efecto
7	7	7	Justicia total	-	Inflige Muerte a todos los contrincantes
BAR	BAR	BAR	Excalibur	200	Asesta daño Sanctus a un contrincante
			Aporrear	-	Reduce a la mitad la VIT de un contrincante
			Demorador+	113	Ataque físico con efecto demora añadido
			Kiai total	150	Asesta daño a todos los contrincantes. La Defensa no reduce el daño
			Intimidar	100	Ataque físico que también inflige Freno
		—	Salud	-	Restaura la VIT de un miembro del grupo en 1/4 del máximo y cura Mudez, Ceguera, Veneno, Maldición, Experiencia 0 y Freno
		—	Rompebrazo	113	Ataque físico que también inflige Fuerza -
		—	Prevención	50	Reduce los PM de un contrincante
		—	Aventar	-	Aventa a un contrincante de la batalla
	—	—	Rompecoraza	113	Ataque físico que también inflige Defensa física -
—	—	—	Birria	-	La VIT de todos los miembros del grupo se reduce en un 75%

Tragaperras O

Combinación			Nombre	Fuerza	Efecto
7	7	7	Megalixir+	-	Resucita a un miembro del grupo fuera de combate. Restaura la VIT y los PM de todos los miembros
BAR	BAR	BAR	Barrera total+	-	Lanza Escudo, Coraza, Revitalia, Defensa + y Def. mágica + sobre todos los miembros del grupo
			Piedra suprema	-	Asesta 2.343-2.646 puntos de daño a todos los contrincantes
			Megalixir	-	Restaura toda la VIT (hasta un máximo de 9.999) y los PM de todos los miembros del grupo
			Blessed Gem	-	Asesta 281-317 puntos de daño Sanctus a un contrincante
			Barrera total	-	Lanza Escudo y Coraza sobre todos los miembros del grupo
		—	Megaéter	-	Restaura los PM de todos los miembros del grupo (1/2 de los PM máximos)
		—	Éter	-	Restaura 100 PM
		—	Bomba grande	-	Asesta 421-476 puntos de daño a todos los enemigos
		—	Manto de luna +	-	Lanza Escudo sobre todos los miembros del grupo
	—	—	Manto de luz +	-	Lanza Coraza sobre todos los miembros del grupo
—	—	—	Birria	-	La VIT de todos los miembros del grupo se reduce en un 75%

Tragaperras M

Combinación			Nombre	Fuerza	Efecto
7	7	7	Ultima	438	Asesta daño mágico no elemental a todos contrincantes
BAR	BAR	BAR	Cielo negro	38 x 10	Asesta daño físico x10. El objetivo se selecciona al azar
			Flare	344	Asesta daño mágico no elemental a un contrincante
			Gravedad	-	El daño Gravedad reduce la VIT de todos los enemigos en un 25%
			Piro++	131	Ataque Piro fuerte contra todos los oponentes
			AutoLázaro	-	Lanza AutoLázaro sobre un miembro del grupo
		—	Bio	-	Inflige Veneno a todos los contrincantes
		—	Romper	-	Inflige Piedra
		—	Electro+	81	Ataque Rayo medio sobre todos los contrincantes
		—	Esna	-	Cura todos los estados alterados
	—	—	Cura	194	Restaura la VIT de todos los miembros del grupo
—	—	—	Birria	-	La VIT de todos los miembros del grupo se reduce en un 75%

Tragaperras ?

Combinación			Nombre	Fuerza	Efecto
7	7	7	¡ENHORABUENA!	-	Todos los contrincantes son derrotados inmediatamente y dejan un montón de guiles (el nivel más alto de los enemigos x640 hasta x1.275 guiles).
BAR	BAR	BAR	Megapoción	-	Restaura 2.000 VIT a todos los miembros del grupo
			Hielo++	131	Mucho Frío contra todos los contrincantes
			Grito nocturno	500	Asesta daño mágico fuerte a todos los contrincantes
			Materia oscura	-	Asesta 9.375-9.999 puntos de daño a todos los contrincantes
			Cuatromberi	125	Ataque físico que también inflige Fuerza -, Defensa física -, Poder mágico - y Def. mágica -
		—	Cura	138	Restaura la VIT del miembro del grupo
		—	Rompeespíritu	113	Ataque físico que también causa Def. mágica -
		—	Granada especial	-	Asesta 281-317 puntos de daño a todos los contrincantes
		—	Ultrapoción	-	Restaura 1.000 VIT
	—	—	Poción	-	Restaura 200 VIT
—	—	—	Birria	-	La VIT de todos los miembros del grupo se reduce en un 75%



SAMURAI



Si te mola pinchar y cortar, ¡ponte el Bushido y a tajar!

Quizá pienses que una Samurai femenina no es algo muy habitual, pero esta no es más que una mera singularidad entre las muchas que nos depara esta vestisfera. Huelga decir que, obviamente, una Gaviota moderna no se valerá solamente de sus viejas habilidades con la espada; en sus anchas magnas se ocultan unos cuantos ases más.

Paraderos: Kilika. Encontrará esta vestisfera en el Capítulo 3 durante la misión ¡Extermina los monstruos del templo! (ver página 91). Si no has completado esa misión, la encontrarás en el Templo del Capítulo 5, en un arcón del tesoro.

Info: Una abatida Samurai se puede convertir en un bicho extremadamente peligroso una vez que se activa la función Letal en apuros. Debido a la baja VIT de la Samurai, será esencial usar protección adicional a base de accesorios o de una magia Coraza. También deberías equipar un objeto que incremente los PM máximos del personaje para poder usar los PM de la Samurai, que necesitará habilidades sobre todo durante las batallas. Un truco para los PH: tira un solo guiles cada vez cuando uses Solvencia.

Atributos			
VIT	■□□□□	PM	■■□□□
Fuerza	■■■■□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■■□□□	Def. mágica	■■■□□
Rapidez	■■■■□	Puntería	■■□□□
Evasión	■■■■□	Suerte	■■■□□

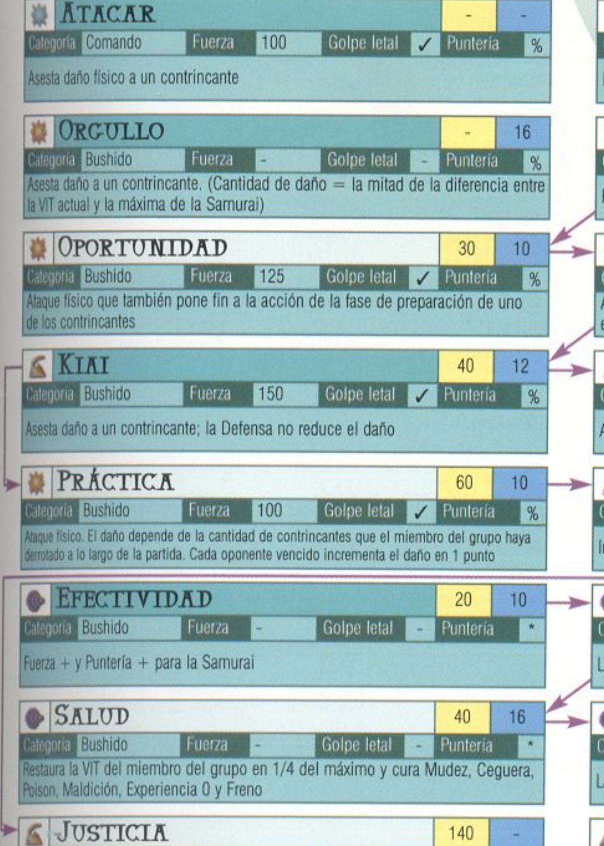
PH para aprender todas las habilidades: 750

Al utilizar Solvencia, el daño que se asesta dependerá de cuántos guiles uses. Con esta tabla te harás una idea:

Guiles	Daño (VIT)
100	73
1.000	426
3.659	1.000
10.000	1.833
60.402	3.659
224.382	9.999
5.255.806	50.000*
20.842.166	99.999*

*Requiere la habilidad Expansión de daño.

Importantes: Kiai total, Impavidez, Letal en apuros, Solvencia



ATACAR	-	-
Categoría: Comando	Fuerza: 100	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Asesta daño físico a un contrincante

ORGULLO	-	16
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: %

Asesta daño a un contrincante. (Cantidad de daño = la mitad de la diferencia entre la VIT actual y la máxima de la Samurai)

OPORTUNIDAD	30	10
Categoría: Bushido	Fuerza: 125	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Ataque físico que también pone fin a la acción de la fase de preparación de uno de los contrincantes

KIAI	40	12
Categoría: Bushido	Fuerza: 150	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Asesta daño a un contrincante; la Defensa no reduce el daño

PRÁCTICA	60	10
Categoría: Bushido	Fuerza: 100	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Ataque físico. El daño depende de la cantidad de contrincantes que el miembro del grupo haya derrotado a lo largo de la partida. Cada oponente vencido incrementa el daño en 1 punto

EFECTIVIDAD	20	10
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

Fuerza + y Puntería + para la Samurai

SALUD	40	16
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

Restaura la VIT del miembro del grupo en 1/4 del máximo y cura Mudez, Ceguera, Poison, Maldición, Experiencia 0 y Freno

JUSTICIA	140	-
Categoría: Comando	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

Si triunfa, el oponente será vencido de forma instantánea



SOLVENCIA	20	-
Categoría: Comando	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

La Samurai le tira guiles a un contrincante para asestarle daño

PREVENCIÓN	30	4
Categoría: Bushido	Fuerza: 50	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Reduce los PM de un contrincante

AGUDEZA	40	10
Categoría: Bushido	Fuerza: 125	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Ataque físico que disipa los cambios de atributos que afectan al contrincante (por ejemplo Fuerza + o Def. mágica -)

KIAI TOTAL	60	18
Categoría: Bushido	Fuerza: 150	Golpe letal: ✓	Puntería: %

Asesta daño a todos los contrincantes; la Defensa no reduce el daño

JUSTICIA TOTAL	100	32
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: %

Inflige Muerte a todos los contrincantes

IMPAVIDEZ	30	12
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

Lanza Escudo y Coraza sobre la Samurai

CELERIDAD	60	20
Categoría: Bushido	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: *

Lanza Evasion + y Prisa sobre la Samurai

LETAL EN APUROS	80	-
Categoría: Habilidad de apoyo	Fuerza: -	Golpe letal: -	Puntería: -

Todos los ataques causan Golpes letales en cuanto la VIT cae por debajo de 1/3

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Guerrera
Ladrona
Estrella pop
Pistolera
Maga negra
Maga blanca
Cazadora
Alquimista
Lord oscuro
Berserker
Tahúr
Samurai
Domadora
Peluche
Looks súper



DOMADORA

Lucha junto al perro, el mono... o el faisán. ¡Y que te vaya bien la cacería!

Ponte cómodo y relájate. Deja que otra persona, u otro ser, haga el trabajo por una vez en la vida. ¡Bienvenido a la plácida vida de la Domadora! Cada Domadora manda a su mascota, junto con su kit de habilidades, a luchar a las batallas. Yuna se trae al perro Kogoro, Rikku al mono Ghiki y Paine al faisán Flurry.

Las tres Domadoras pueden potenciar el instinto gregario de sus leales compañeras. Con ¡Guau, guau!, ¡A mí! y ¡Hay alpiste!, otros muchos animales de la misma especie serán invocados para participar en la reyerta. Sin embargo, antes de que estas habilidades aparezcan en el menú, hay que gastar un montón de PH.

Secreto: Puedes cambiarles el nombre a los animales. Para hacerlo tendrás que haber seleccionado Descansar Barrabar al menos una vez en cada Capítulo. Entonces podrás hablar con Hermano en el Capítulo 5 y deberás dejar que te cuente sus penas. Luego puedes cambiar los nombres con la ayuda de Barrabar en la Zona de recreo.

Paraderos: Monte Gagazet. Conseguirás esta vestisfera en el Capítulo 3 de parte de Kimahri al contestar lo siguiente:

- "Debes aprender a afrontar tus problemas."
- "Debes pensar por ti mismo."
- Si eliges alguna otra respuesta pero has hablado con el Patriarca Ronso tres o cuatro veces más, también recibirás la vestisfera en el Capítulo 3.

Domadora Yuna

Atributos			
VIT	■■■□□	PM	■■□□□
Fuerza	■■■□□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■■■□□	Def. mágica	■■□□□
Rapidez	■■■□□	Puntería	■■□□□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■□□□

PH para aprender todas las habilidades: 870

Info: Las habilidades y los atributos de las tres domadoras son ligeramente distintos. Muchas de las habilidades de Yuna y su perro Kogoro dependen del nivel de Fuerza, así que no les vendrá mal el impulso extra de un buen equipamiento. Gracias a las habilidades Consumo PM y PM al andar, no tendrás problema con el suministro de PM.

Importantes: Botica Kogoro, Cañón Kogoro, PM al andar, VIT al andar

Habilidad	PH	PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Kogoro pírico	-	4	Kogoro	113	✓	%	Asesta daño Piro a un contrincante e inflige Ceguera
Kogoro eléctrico	40	4	Kogoro	113	✓	%	Asesta daño Rayo a un contrincante e inflige Locura
Cañón Kogoro	80	5	Kogoro	-	-	*	Aventar a un contrincante
Botica Kogoro	30	10	Kogoro	194	-	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo
Pound Puppies!	100	24	Kogoro	238	✓	*	Asesta daño físico fuerte a un contrincante
VIT al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT se restaura al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Kogoro Nv.2	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preaparción de Kogoro se reduce en un 30%
Sanctus	-	18	Kogoro	200	✓	%	Asesta daño Sanctus a un contrincante e inflige Ceguera
Kogoro gélido	40	4	Kogoro	113	✓	%	Asesta daño Frío a un contrincante e inflige Paro
Kogoro húmedo	40	4	Kogoro	113	✓	%	Asesta daño Aqua a un contrincante e inflige Sueño
Kogoro juez	80	6	Kogoro	113	✓	%	Asesta daño a un contrincante e inflige Condena
Dr. Kogoro	40	10	Kogoro	-	-	*	Cura estados alterados
Consumo PM	200	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Reduce a la mitad los PM que se consumen
PM al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Los PM se restauran al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Kogoro Nv.3	100	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preparación de Kogoro se reduce en un 50%

Domadora Rikku

Info: La Rikku Domadora se beneficia de una gran Rapidez, pero al margen de ello sus habilidades son más bien mediocres. Los ataques de su mono no infligen demasiado daño, así que intenta aprovechar los cambios de condición y potenciar la VIT y la Defensa equipando los accesorios adecuados. Si quieres darles caña a las garras de Ghiki en batalla, puedes hacerlo con el Ghiki Servicial.

Importantes: Ghiki irritante, Ghiki pillo, PM al andar, VIT al andar

Atributos			
VIT	■■□□□	PM	■■□□□
Fuerza	■■□□□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■■□□□	Def. mágica	■■□□□
Rapidez	■■■■□	Puntería	■■□□□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■□□□

PH para aprender todas las habilidades: 870



			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Ghiki cegador	-	8	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Ceguera
Ghiki ladrón	-	12	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante y roba un objeto
Ghiki pillo	100	8	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Demora. La acción del enemigo se cancela si se estaba preparando
Ghiki bueno	30	10	Ghiki	194	-	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo
¡A mí!	100	24	Ghiki	238	✓	*	Asesta daño físico fuerte a un contrincante
VIT al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT se restaura al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Ghiki II	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preaparción de Ghiki se reduce en un 30%
Ghiki taimado	-	12	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante y roba guiles
Ghiki callador	80	8	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Mudez
Ghiki irritante	100	8	Ghiki	75	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Locura
Ghiki médico	40	10	Ghiki	-	-	*	Cura estados alterados
Ghiki servicial	-	12	Ghiki	-	-	*	Fuerza + y Puntería + para el miembro del grupo
Consumo PM	200	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Se reducen a la mitad los PM consumidos
PM al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Los PM se restauran al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Ghiki III	100	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preparación de Ghiki se reduce en un 50%

Domadora Paine

Info: Flurry puede infligir Piedra, Muerte y Aventar, y por tanto puede derrotar a oponentes vulnerables con un solo ataque; deberías asegurarte de antemano frente a qué estados alterados es débil tu enemigo. Como con el resto de mascotas de las Gaviotas, Flurry tiene una Habilidad de curación que restaura la VIT de los miembros del grupo.

Importantes: Flurry lítica, Coraza Flurry, PM al andar, VIT al andar

Atributos			
VIT	■■□□□	PM	■■□□□
Fuerza	■■■□□	Poder mág.	■■□□□
Defensa	■■■□□	Def. mágica	■■□□□
Rapidez	■■■■□	Puntería	■■■□□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■■□□

PH para aprender todas las habilidades: 900

			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Flurry tóxica	40	4	Flurry	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Veneno
Flurry mortal	60	20	Flurry	-	-	%	Inflige Muerte a un contrincante
Flurry jet	60	10	Flurry	125	-	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo y lanza Prisa
Sor Flurry	-	10	Flurry	194	-	*	Restaura parte de la VIT de todos los miembros del grupo
¡Hay alpiste!	100	24	Flurry	238	-	*	Asesta daño físico fuerte a un contrincante
VIT al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT se restaura al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Flurry Nv.2	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preaparción de Flurry se reduce en un 30%
Flurry de presa	-	8	Flurry	-	-	*	Si triunfa, un contrincante será aventado de la batalla
Flurry lítica	60	16	Flurry	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante e inflige Piedra
Coraza Flurry	60	10	Flurry	125	-	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo y lanza Coraza
Escudo Flurry	60	10	Flurry	125	-	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo y lanza Escudo
Santa Flurry	40	10	Flurry	-	-	*	Cura estados alterados
Consumo PM	200	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Se reducen a la mitad los PM consumidos
PM al andar	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Los PM se restauran al andar (no en batalla o cuando se está fuera de combate o afectado por Piedra)
Flurry Nv.3	100	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El tiempo de preparación de Flurry se reduce en un 50%



PELUCHE

¡Conviértete en un juguete monín y letal! Aniquila al enemigo... o muérete de vergüenza.

Estos trajes son el orgullo y la alegría de las Gaviotas... o quizá no. En todo caso, no te dejes engañar por su aspecto cómico. Los Peluches tienen sus ases en la manga: concretamente, tienen los mayores atributos de todas vestisfera. Y eso no es todo: como Moguri, PeluMagia o Tomberi puedes usar las habilidades que aprendiste de otras vestisferas.

Paraderos: El Celsius. Si consigues que te salga el mensaje "Fin del episodio" en todas las Localizaciones del Capítulo 5, Hermano les dará esta vestisfera especial a las Gaviotas.

Peluche Yuna

Atributos			
VIT	■■■■■	PM	■■■■■
Fuerza	■■■■□	Poder mág.	■■■■■
Defensa	■■■■■	Def. mágica	■■■■■
Rapidez	■■■■■	Puntería	■■■■■
Evasión	■■■■□	Suerte	■■■■□

PH para aprender todas las habilidades: 1.599

Info: Los atributos destacados de los Peluches se pueden mejorar aún más equipando accesorios. El atributo que de forma más obvia conviene potenciar es la Fuerza. Un ataque particularmente potente es el MoguShock, que consume PM cada vez que se usa. Cuando Yuna alcanza el Nivel 65, por ejemplo, el ataque rompe la barrera de los 10.000. Ahí es cuando resulta útil la Expansión de daño.

Consejo: Con Esgrima y Arcana, Yuna Peluche puede usar las habilidades que aprendió como Guerrera y Lord oscuro. Por eso tiene sentido hacer que Yuna utilice dichas vestisferas a menudo, con el fin de aprender las habilidades que encierran.

Secreto: Debes aprender primero la Coraza en apuros de la Guerrera para acceder luego al MoguShock y la Cinta.

Importantes: MoguCura x3, Cinta, MoguShock, MoguLaza+ x3



Habilidad			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
MoguCura	-	10	Pelumagia	-	-	*	Restaura parte de la VIT a un miembro del grupo y cura estados alteradoss
MoguMuro	-	18	Pelumagia	-	-	*	Lanza Escudo y Coraza sobre un miembro del grupo
MoguCura x3	40	15	Pelumagia	-	-	*	Restaura parte de la VIT de todos los miembros del grupo y cura estados alterados
MoguMuro x3	40	24	PeluMagia	-	-	*	Lanza Escudo y Coraza sobre todos los miembros del grupo
MoguShock	80	99	PeluMagia	563	-	*	Asesta daño físico fuerte a un contrincante
AutoEscudo	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Escudo constante
Esgrima	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Yuna puede usar las Esgrima habilidades que aprendió como Guerrera
MoguCarga	40	-	Pelumagia	-	-	*	Restaura algunos PM a un personaje
MoguRevi	-	18	Pelumagia	-	-	*	Lanza Prisa y Revitalia sobre un miembro del grupo
MoguLaza+	-	40	Pelumagia	-	-	*	Resucita al miembro del grupo from fuera de combate y restaura totalmente VIT y PM
MoguRevi x3	40	24	Pelumagia	-	-	*	Lanza Prisa y Revitalia sobre todos los miembros del grupo
MoguLaza+ x3	40	60	Pelumagia	-	-	*	Resucita a todos los miembros del grupo fuera de combate y restaura completamente VIT y PM
Cinta	999	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
AutoCoraza	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Coraza constante
Arcana	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Yuna puede usar las Arcana habilidades que aprendió como Lord oscuro

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Guerrera
Ladrona
Estrella pop
Pistolera
Maga negra
Maga blanca
Cazadora
Alquimista
Lord oscuro
Berserker
Tahúr
Samurai
Domadora
Peluche
Looks súper

Peluche Rikku

Info: Peluche Rikku es más débil físicamente. Sus poderes son básicamente mágicos. Piedra es un efecto colateral de sus ataques mágicos elementales que resulta extremadamente útil.

Con Furia y Magia blanca, Peluche Rikku también puede usar las habilidades que aprendió siendo Berserker y Maga blanca. Llamar a casa y Cinta sólo estarán disponibles cuando Rikku haya aprendido Coraza en apuros siendo Guerrera.

Importantes: Quitafuerza, Llamar a casa, Cinta, Quitacasco

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 1.599

Habilidad	PH	PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
CaitElectro	-	12	Pelumagia	100	-	*	Asesta daño Rayo a todos los contrincantes y a veces inflige Veneno y Piedra
CaitAqua	-	12	Pelumagia	100	-	*	Asesta daño Aqua a todos los contrincantes y a veces inflige Veneno y Piedra
Quitacasco	40	12	Pelumagia	-	-	*	Inflige Defensa física - a todos los contrincantes
Quitamente	40	12	Pelumagia	-	-	*	Inflige Def. mágica - a todos los contrincantes
Llamar a casa	80	48	Pelumagia	-	-	*	Aventa a todos los contrincantes. A veces falla
AutoEscudo	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Escudo constante
Furia	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Rikku puede usar las Furia habilidades que aprendió como Berserker
CaitPiro	-	12	Pelumagia	100	-	*	Asesta daño Piro a todos los contrincantes y a veces inflige Veneno y Piedra
CaitHielo	-	12	Pelumagia	100	-	*	Asesta daño Frío a todos los contrincantes y a veces inflige Veneno y Piedra
Quitafuerza	40	12	Pelumagia	-	-	*	Inflige Fuerza - a todos los contrincantes
Quitamagia	40	12	Pelumagia	-	-	*	Inflige Poder mágico - a todos los contrincantes
Quitarapidez	40	12	Pelumagia	-	-	*	Inflige Evasion - a todos los contrincantes
Cinta	999	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
AutoCoraza	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Coraza constante
Magia blanca	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Rikku puede usar las Magia blanca habilidades que aprendió como Maga blanca

AutoEscudo → AutoCoraza

Peluche Paine

Info: Para que Paine aproveche plenamente todos los beneficios de ser un Peluche se tiene que entrenar como Samurai y Maga negra antes. Aun así, todos los Peluches son muy fuertes in estas habilidades adicionales. Con la ayuda de las técnicas de PeluEsgrima, los contrincantes que no son inmunes pueden ser derrotados de un solo golpe. Para los que no conozcan los antecedentes de la historia de Final Fantasy, los Moguris, los PeluMagia y los Tomberis son unas criaturas populares que han aparecido ya en varios juegos anteriores, al igual que los Chocobos. PeluMagia era un juguete robótico de parque de atracciones en Final Fantasy VII.

Secreto: Tienes que aprender primero la Coraza en apuros de la Guerrera para acceder luego a Mala espina y Cinta.

Importantes: Mala espina, Cinta, Bushido, Magia negra

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 1.399

Habilidad	PH	PM	Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Tomberishhh	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Mudez
Tomberrabia	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Locura
Granitomberi	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Piedra
Cuatromberi	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Fuerza -, Defensa física -, Poder mágico - y Def. mágica -
Mala espina	80	99	Peluesgrima	563	-	*	Asesta fuerte daño a un contrincante; los valores de Defensa no reducen el daño
AutoEscudo	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Escudo constante
Bushido	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Paine puede usar las habilidades Bushido que aprendió como Samurai
Cegatomberi	-	-	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Ceguera
Tomberizzz	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Sueño
Tomberiberi	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Veneno
Quietomberi	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Paro
TomberIP	-	10	Peluesgrima	113	✓	%	Derrota instantánea del contrincante. A veces falla
Cinta	999	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
AutoCoraza	80	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Genera un efecto Coraza constante
Magia negra	80	-	Comando	-	-	-	Peluche Paine puede usar las habilidades Magia negra que aprendió como Maga negra

AutoEscudo → AutoCoraza



LOOKS SÚPER

Las vestisferas normales pueden ser compartidas por Yuna, Rikku y Paine. También pueden tener las tres la misma vestisfera equipada de forma simultánea. Sin embargo, cada personaje tiene también un Look súper que es para su uso exclusivo. En el Capítulo Cómo jugar hemos explicado ya (en la página 17) cómo activar estos Looks súper. Las condiciones especiales que se aplican a su uso son:

- Los otras miembros del grupo salen del campo de batalla.
- Dos unidades especiales se aseguran de que se da el soporte adecuado en su lugar.
- La habilidad de apoyo Cinta protege contra todos los estados alterados.
- Los efectos adicionales que se activan al pasar por las puertas de la Losa de atuendos resultan inefectivos mientras se equipa la vestisfera.
- El comandos de objetos no está disponible.
- Escapar es imposible. Sólo puedes regresar a la última vestisfera que usaste apretando L1
- Tras la victoria, el miembro del grupo volverá a su estado normal automáticamente.
- Si las tres unidades quedan fuera de combate, las otras Gaviotas retomarán la batalla.

Atributos

El número de huecos en la Losa de atuendos tendrá efectos sobre los atributos del personaje que usa el Look súper. La tabla de aquí debajo muestra el ejemplo de Yuna siendo Flora en el Nivel 30. Verás que usando la Losa de atuendos Decisión fácil, que sólo tiene dos huecos, puedes activar el Look súper rápidamente, pero con menos potencia debido al reducido número de huecos.

Atributos	Número de huecos					Atributos	Número de huecos				
	2	3	4	5	6		2	3	4	5	6
VIT	2452	2543	2634	2725	2816	PM	254	264	273	283	292
Fuerza	90	94	97	100	104	Poder mág.	106	110	114	118	122
Defensa	56	58	60	62	64	Def. mágica	109	113	117	121	125
Rapidez	43	43	43	43	43	Puntería	118	118	118	118	118
Evasión	5	5	5	5	5	Suerte	11	11	11	11	11

La VIT y los PM que se indican son los valores máximos. Si no se dispone de ellos, lo que se aplica a todos los Nuevos looks se alica también aquí: si un miembro del grupo pierde la mitad de su VIT antes del Nuevo look, tendrán el 50% del (nuevo) valor máximo tras el cambio.



FLORA

¡Look súper imbuido de un gran poder floral!

Flora es el Look súper de Yuna. El traje floral le confiere unos impresionantes poderes mágicos, así como unos fuertes ataques físicos. El Pistilo D y el Pistilo I le dan magia defensiva y apoyo a la condición. Por donde pase este trío no crecerá el césped.

Paraderos: Camino de Djose. No te pierdas el Look súper en la misión de búsqueda de Uniformes, ¡Apodérate de un uniforme!), en el Capítulo 2 (ver página 73).

Atributos			
VIT	■■■■■	PM	■■■■■
Fuerza	■■■■■	Poder mág.	■■■■■
Defensa	■■■□□	Def. mágica	■■■■□
Rapidez	■■□□□	Puntería	■■■■□
Evasión	■■□□□	Suerte	■■□□□

PH para aprender todas las habilidades:192

Info: Flora no puede regenerar los PM durante la batalla, a diferencia de otros Looks súper. Por esta razón, Yuna debe dedicarse sobre todo a Atacar y tiene que guardar las habilidades elementales para los contrincantes que tengan una debilidad conocida. Ataques como el Piroteosis o la Apoteosis son potentes, ya que forman Cadenas, pero el objetivo es reseleccionado continuamente y por tanto las habilidades sólo son realmente efectivas cuando hay un solo enemigo.

Consejo: Con una cantidad relativamente baja de PH basta para aprender las extremadamente útiles habilidades de apoyo VIT x 2 y VIT x 3.

Secreto: Expansión de VIT y Expansión de daño sólo están disponibles tras haber recibido los objetos importantes Gota de rocío y Gota crepuscular en el Capítulo 5 (ver páginas 60 y 164). Esto se aplica también a las mismas habilidades de Pistilo I y Pistilo D.

Importantes: Apoteosis, OmniLázaro, VIT x 3, Piroteosis



ATACAR							-	-
Categoría	Comando	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	
Asesta daño físico a un contrincante								

LIBRA							4	-
Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Análisis de un contrincante o miembro del grupo, análogo al Ojo agudo III de la Cazadora								

PIROTEOSIS							-	-
Categoría	Magia floral	Fuerza	50 x 3	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño Piro tres veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

CRIOTEOSIS							-	-
Categoría	Magia floral	Fuerza	50 x 3	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño Frío tres veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

ELECTROTEOSIS							-	-
Categoría	Magia floral	Fuerza	50 x 3	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño Rayo tres veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

AQUATEOSIS							-	-
Categoría	Magia floral	Fuerza	50 x 3	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño Aqua tres veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

BARRERA							20	36
Categoría	Magia floral	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Lanza Inmunidad mágica (anula los efectos de todos los ataques mágicos)								

→

INTOCABLE							20	36
Categoría	Magia floral	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Lanza Inmunidad física (anula los efectos de todos los ataques físicos)								

LUMINOTEOSIS							24	64
Categoría	Magia floral	Fuerza	113 x 3	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño mágico tres veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

→

APOTEOSIS							30	-
Categoría	Magia floral	Fuerza	50 x 12	Golpe letal	-	Puntería	*	
Asesta daño mágico doce veces. El objetivo se selecciona de forma aleatoria cada vez								

OMNILÁZARO							8	70
Categoría	Magia floral	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	
Revive a todos los Pistilos fuera de combate (y restaura completamente su VIT)								

CINTA							-	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Protege de toods los estados alterados								

VIT x 2							20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Duplica la VIT máxima del miembro del grupo								

→

VIT x 3							30	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
Triplica la VIT máxima del miembro del grupo								

EXPANSIÓN DE VIT							20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999								

EXPANSIÓN DE DAÑO							20	-
Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	
El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999								

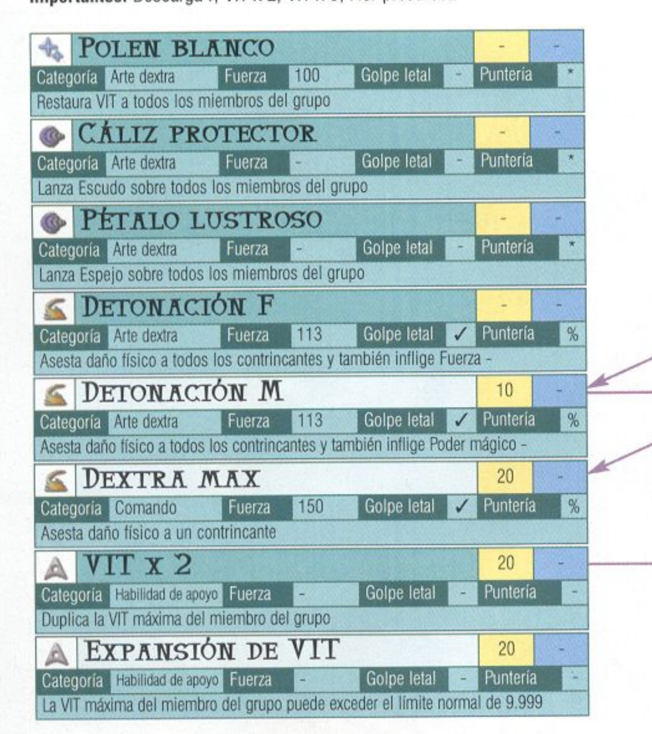
Pistilo D

Info: Debido a una baja tasa de Rapidez, el Pistilo D es más bien limitado en sus acciones. Utiliza la Flor presurosa para acelerar la unidad de apoyo derecha con Prisa. La gama de habilidades de soporte disponibles es impresionante. Ninguno de los dos Pistilos tiene habilidades que consuman PM.

Importantes: Descarga F, VIT x 2, VIT x 3, Flor presurosa

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 170



Habilidad	PH		Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Polen blanco	-	-	Arte dextra	100	-	*	Restaura VIT a todos los miembros del grupo
Cáliz protector	-	-	Arte dextra	-	-	*	Lanza Escudo sobre todos los miembros del grupo
Pétalo lustroso	-	-	Arte dextra	-	-	*	Lanza Espejo sobre todos los miembros del grupo
Detonación F	-	-	Arte dextra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Fuerza -
Detonación M	10	-	Arte dextra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Poder mágico -
Dextra max	20	-	Comando	150	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
VIT x 2	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999



Habilidad	PH		Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Miel blanca	10	-	Arte dextra	-	-	*	Lanza Revitalia sobre todos los miembros del grupo
Hoja dura	-	-	Arte dextra	-	-	*	Lanza Coraza sobre todos los miembros del grupo
Flor presurosa	20	-	Arte dextra	-	-	*	Lanza Prisa sobre todos los miembros del grupo
Descarga F	10	-	Arte dextra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Defensa física -
Descarga M	10	-	Arte dextra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Def. mágica -
Cinta	-	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

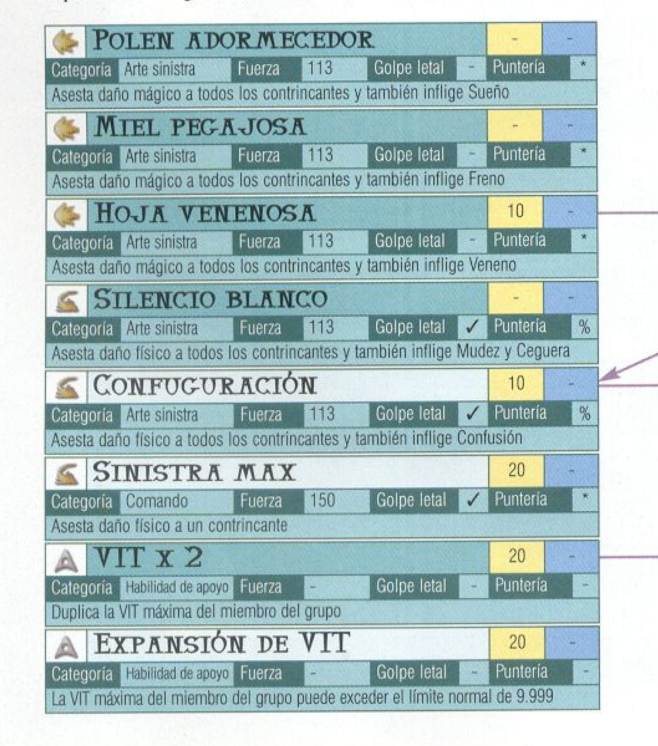
Pistilo I

Info: Los atributos son idénticos a los del Pistilo D, incluyendo la baja Rapidez. Una debilidad compensada por el hecho de que la mayoría de ataques se dirigen a mútliples contrincantes. Usando Petroglicerina inflige mucho daño y, en alguna ocasión, inflige Piedra. Ten en cuenta que el Pistilo I tiene ataques físicos y mágicos, así que es aconsejable planear la estrategia de ataque en función de las Defensa o Def. mágicas del oponente. Más información sobre este asunto en el capítulo Monstruos.

Importantes: Petroglicerina, Sinistra max, VIT x 3, Silencio blanco

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 170



Habilidad	PH		Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Polen adormecedor	-	-	Arte sinistra	113	-	*	Asesta daño mágico a todos los contrincantes y también inflige Sueño
Miel pegajosa	-	-	Arte sinistra	113	-	*	Asesta daño mágico a todos los contrincantes y también inflige Freno
Hoja venenosa	10	-	Arte sinistra	113	-	*	Asesta daño mágico a todos los contrincantes y también inflige Veneno
Silencio blanco	-	-	Arte sinistra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Mudez y Ceguera
Confuguración	10	-	Arte sinistra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Confusión
Sinistra max	20	-	Comando	150	✓	*	Asesta daño físico a un contrincante
VIT x 2	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999



Habilidad	PH		Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Savia irritante	-	-	Arte sinistra	113	-	*	Asesta daño mágico a todos los contrincantes y también inflige Locura
Pétalo pesado	-	-	Arte sinistra	-	-	*	Ataque Gravedad que reduce a la mitad la VIT de todos los enemigos
Pétalo mortal	10	-	Arte sinistra	113	-	*	Inflige Muerte a un oponente
Miel espesa	20	-	Arte sinistra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Paro
Petroglicerina	10	-	Arte sinistra	113	✓	%	Asesta daño físico a todos los contrincantes y también inflige Piedra
Cinta	-	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

Mecania

Look súper cargado de una potencia increíble.

El Look súper de Rikku la pone al mando del monstruo Mecania, con sus dos unidades de apoyo: Equipo D y Equipo I. A las habilidades de Mecania sólo les afecta la Fuerza (el Poder mág. no).

Paraderos: Desierto de Bikanel. No te pierdas el Look súper en la misión de búsqueda de Uniformes Exploración del oasis, en el Capítulo 2 (ver página 75).

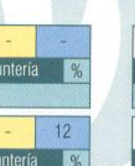
Atributos			
VIT	■■■■□	PM	■■■■□
Fuerza	■■■■■	Poder mág.	■■■□□
Defensa	■■■■□	Def. mágica	■■□□□
Rapidez	■■□□□	Puntería	■■■■□
Evasión	■□□□□	Suerte	■□□□□

PH para aprender todas las habilidades: 200

Info: Mecania tiene poca Rapidez, Evasión y Suerte. Para compensarlo deberías potenciar estos tres atributos antes de activar el Look súper. El ataque Vajra es cinco veces más fuerte que uno normal, pero hace falta mucho tiempo para prepararlo. Lo bueno es que el ataque normal te reporta PH adicionales. Como sucede con todos los Looks súper, Mecania permite incrementar la VIT de los miembros del grupo mucho más allá de los límites habituales.

Secreto: Expansión de VIT y Expansión de daño sólo se pueden aprender después de haber recibido los objetos importantes Mecareactor y Mecarefuerzo en el Capítulo 5 (ver páginas 159 y 222). Esto también se aplica a las mismas habilidades del Equipo I y del Equipo D.

Importantes: Onda expansiva, Vajra, VIT x 3, Atacar



Habilidad			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
Atacar	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
Misiles muerte	-	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Muerte
Misiles petra	-	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Piedra
Misiles paro	10	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Paro
Onda expansiva	20	36	Mecanicismo	175	✓	*	Deals physical damage a todos los contrincantes
Vajra	30	-	Comando	500	✓	%	Asesta daño físico fuerte a todos los oponentes
VIT x 2	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
Restauración	10	-	Comando	-	-	*	Revive al Equipo fuera de combate y restaura la VIT en un 50%
Misiles bio	-	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Veneno
Misiles locura	10	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Locura
Misiles confu	10	12	Mecanicismo	113	✓	%	Ataque físico que también inflige Confusión
Onda letal	20	36	Mecanicismo	150	✓	*	Asesta daño físico a todos los contrincantes e inflige un fuerte efecto Demora
Cinta	-	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

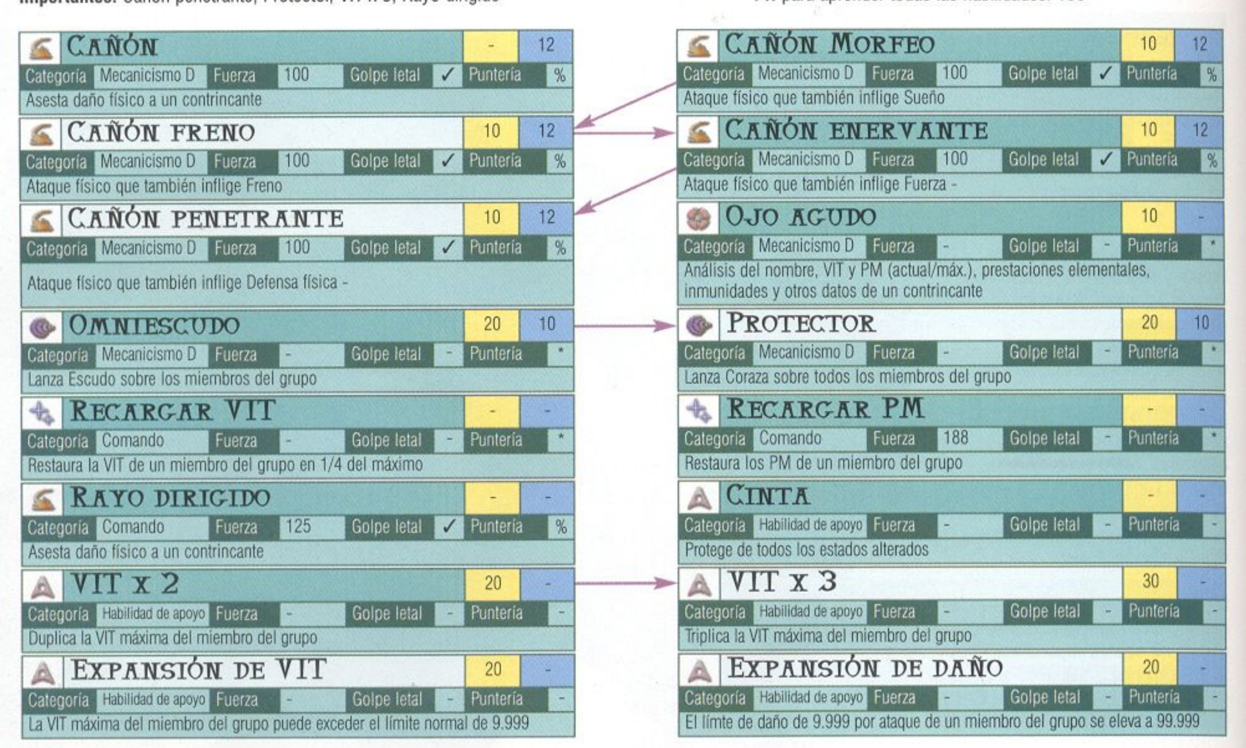
Equipo D

Info: Los atributos generales del Equipo D son más flojos que los de Mecania, pero sus niveles de Fuerza lo compensan de sobras. Proteger a tu grupo y debilitar al contrincante es algo que llevas en la sangre (o más bien en el aceite de la máquina) del Equipo D. El Rayo dirigido es un ataque devastador. Los recolectores de PH deberían tener en cuenta que usar el Ojo agudo no reportará ningún PH.

Importantes: Cañón penetrante, Protector, VIT x 3, Rayo dirigido

Atributos											
VIT	■	■	■	□	□	PM	■	■	■	□	□
Fuerza	■	■	■	■	□	Poder mág.	■	■	■	□	□
Defensa	■	■	■	□	□	Def. mágica	■	■	□	□	□
Rapidez	■	□	□	□	□	Puntería	■	■	■	□	□
Evasión	■	□	□	□	□	Suerte	■	□	□	□	□

PH para aprender todas las habilidades: 150



Cañón	-	12	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Asesta daño físico a un contrincante
Cañón freno	10	12	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Freno
Cañón penetrante	10	12	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Defensa física -
Omniescudo	20	10	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Escudo sobre los miembros del grupo
Recargar VIT	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo en 1/4 del máximo
Rayo dirigido	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%	Asesta daño físico a un contrincante
VIT x 2	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
Cañón Morfeo	10	12	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Sueño
Cañón enervante	10	12	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Fuerza -
Ojo agudo	10	-	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Análisis del nombre, VIT y PM (actual/máx.), prestaciones elementales, inmunidades y otros datos de un contrincante
Protector	20	10	Categoría	Mecanicismo D	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Coraza sobre todos los miembros del grupo
Recargar PM	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	188	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura los PM de un miembro del grupo
Cinta	-	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

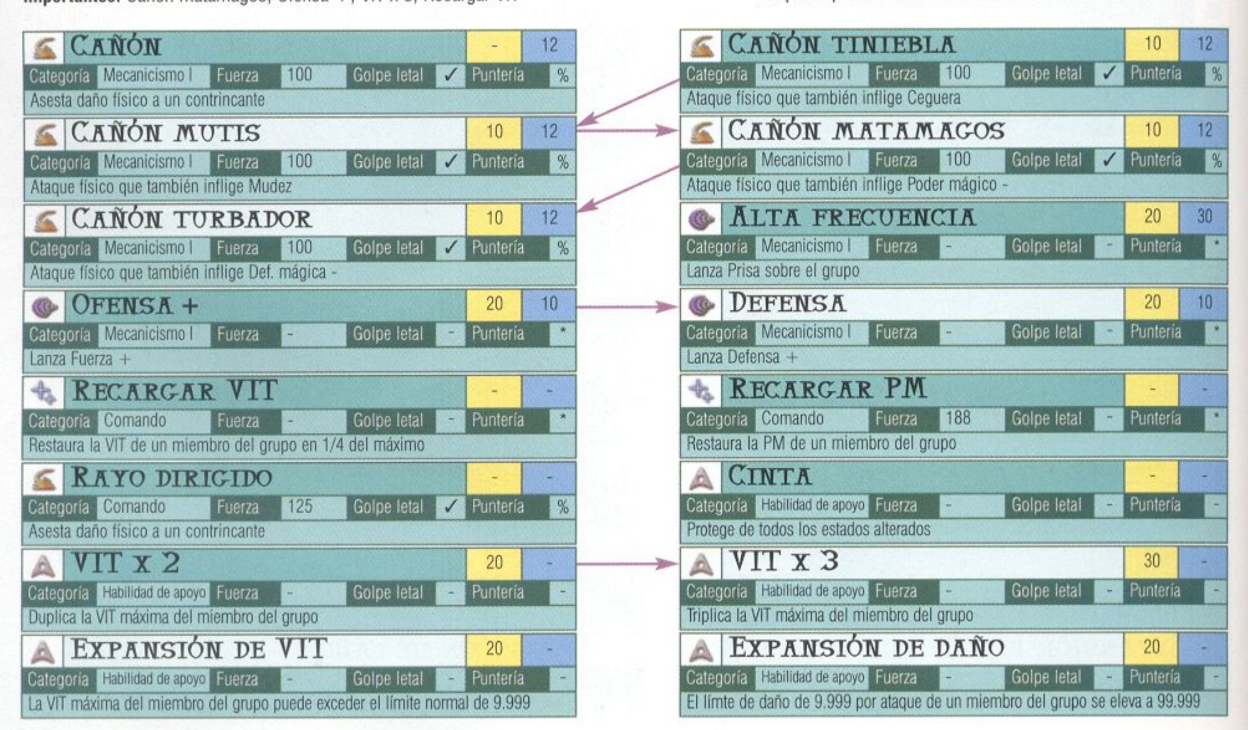
Equipo I

Info: El Equipo I comparete el mismo inconveniente que las otras unidades de soporte: poca velocidad. Ni siquiera el efecto Prisa de la Alta frecuencia hace mucho para paliarlo. Cuando se enfrenta a adversarios fuertes, merece la pena reforzar a Mecania con Ofensa +. Si el enemigo usa muchos ataques con magia, responde con el Cañón matamagos. El uso continuo de Recargar PM y Recargar VIT también es una buena táctica.

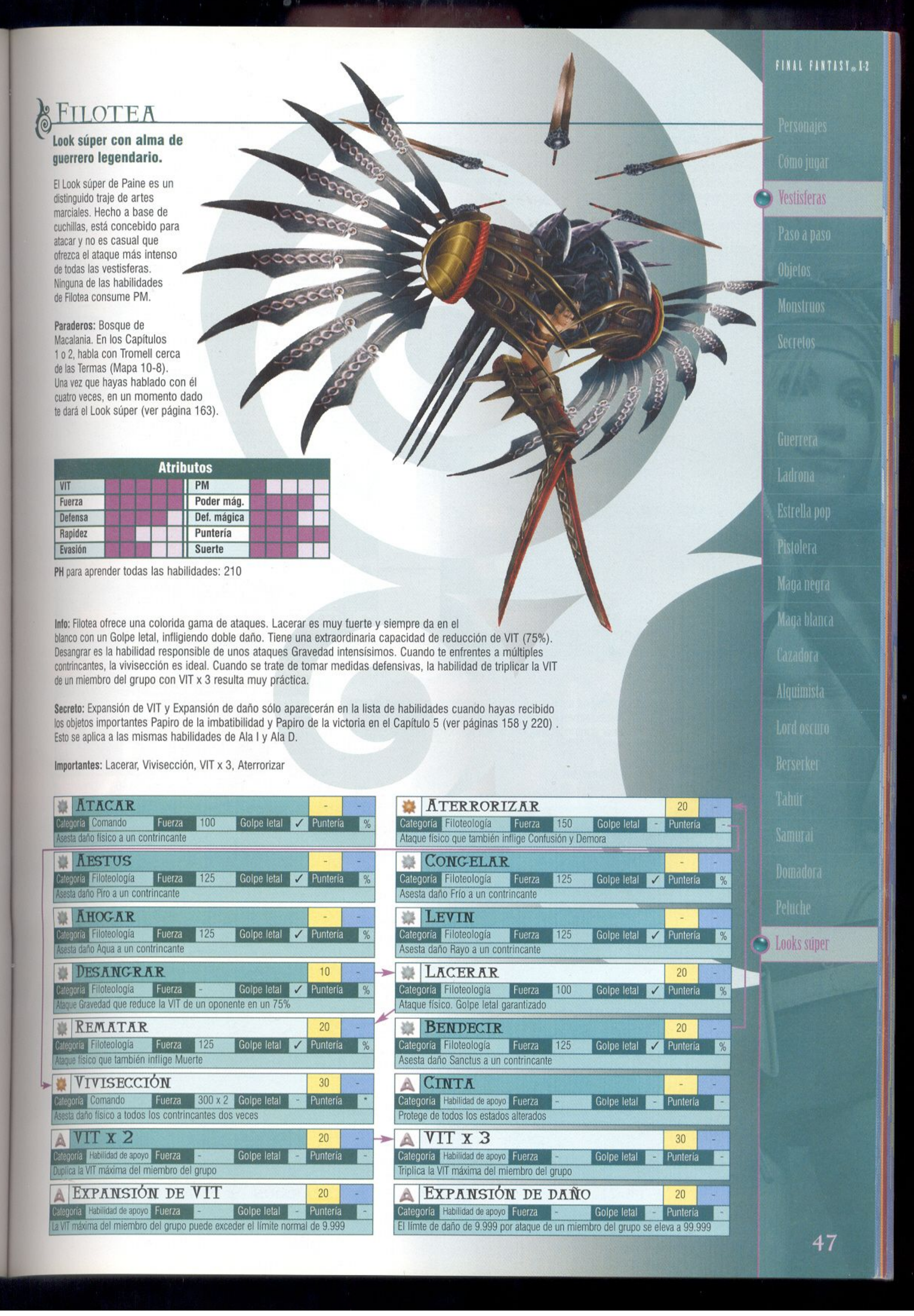
Importantes: Cañón matamagos, Ofensa +, VIT x 3, Recargar VIT

Atributos											
VIT	■	■	■	□	□	PM	■	■	■	□	□
Fuerza	■	■	■	■	□	Poder mág.	■	■	■	□	□
Defensa	■	■	■	□	□	Def. mágica	■	■	□	□	□
Rapidez	■	□	□	□	□	Puntería	■	■	■	□	□
Evasión	■	□	□	□	□	Suerte	■	□	□	□	□

PH para aprender todas las habilidades: 170



Cañón	-	12	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Asesta daño físico a un contrincante
Cañón mutis	10	12	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Mudez
Cañón turbador	10	12	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Def. mágica -
Ofensa +	20	10	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Fuerza +
Recargar VIT	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura la VIT de un miembro del grupo en 1/4 del máximo
Rayo dirigido	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	125	Golpe letal	✓	Puntería	%	Asesta daño físico a un contrincante
VIT x 2	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
Cañón tiniebla	10	12	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Ceguera
Cañón matamagos	10	12	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	100	Golpe letal	✓	Puntería	%	Ataque físico que también inflige Poder mágico -
Alta frecuencia	20	30	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Prisa sobre el grupo
Defensa	20	10	Categoría	Mecanicismo I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Defensa +
Recargar PM	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	188	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura la PM de un miembro del grupo
Cinta	-	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999



FILOTEA

Look súper con alma de guerrero legendario.

El Look súper de Paine es un distinguido traje de artes marciales. Hecho a base de cuchillas, está concebido para atacar y no es casual que ofrezca el ataque más intenso de todas las vestisferas. Ninguna de las habilidades de Filotea consume PM.

Paraderos: Bosque de Macalania. En los Capítulos 1 o 2, habla con Tromell cerca de las Termas (Mapa 10-8). Una vez que hayas hablado con él cuatro veces, en un momento dado te dará el Look súper (ver página 163).

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 210

Info: Filotea ofrece una colorida gama de ataques. Lacerar es muy fuerte y siempre da en el blanco con un Golpe letal, infligiendo doble daño. Tiene una extraordinaria capacidad de reducción de VIT (75%). Desangrar es la habilidad responsible de unos ataques Gravedad intensísimos. Cuando te enfrentes a múltiples contrincantes, la vivisección es ideal. Cuando se trate de tomar medidas defensivas, la habilidad de triplicar la VIT de un miembro del grupo con VIT x 3 resulta muy práctica.

Secreto: Expansión de VIT y Expansión de daño sólo aparecerán en la lista de habilidades cuando hayas recibido los objetos importantes Papiro de la imbatibilidad y Papiro de la victoria en el Capítulo 5 (ver páginas 158 y 220). Esto se aplica a las mismas habilidades de Ala I y Ala D.

Importantes: Lacerar, Vivisección, VIT x 3, Aterrorizar

Habilidad			Categoría	Fuerza	Golpe letal	Puntería	Descripción
ATACAR	-	-	Comando	100	✓	%	Asesta daño físico a un contrincante
AESTUS	-	-	Filoteología	125	✓	%	Asesta daño Piro a un contrincante
AHOGAR	-	-	Filoteología	125	✓	%	Asesta daño Aqua a un contrincante
DESANGRAR	10	-	Filoteología	-	✓	%	Ataque Gravedad que reduce la VIT de un oponente en un 75%
REMATAR	20	-	Filoteología	125	✓	%	Ataque físico que también inflige Muerte
VIVISECCIÓN	30	-	Comando	300 x 2	-	*	Asesta daño físico a todos los contrincantes dos veces
VIT X 2	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
EXPANSIÓN DE VIT	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
ATERRORIZAR	20	-	Filoteología	150	-	-	Ataque físico que también inflige Confusión y Demora
CONGELAR	-	-	Filoteología	125	✓	%	Asesta daño Frío a un contrincante
LEVIN	-	-	Filoteología	125	✓	%	Asesta daño Rayo a un contrincante
LACERAR	20	-	Filoteología	100	✓	%	Ataque físico. Golpe letal garantizado
BENDECIR	20	-	Filoteología	125	✓	%	Asesta daño Sanctus a un contrincante
CINTA	-	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Protege de todos los estados alterados
VIT X 3	30	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
EXPANSIÓN DE DAÑO	20	-	Habilidad de apoyo	-	-	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

Ala D

Info: Ala D no iguala los impresionantes ataques de Filotea, pero la función de la unidad está orientada puramente al soporte. La fuerza de las habilidades de Ala D dependen de los valores de Poder mág.. Teniendo en cuenta que los enemigos no son inmunes a los cambios de condición adicionales infligidos por los ataques mágicos, el grupo mantendrá siempre la ventaja. Realiza cualquier operación de cura necesaria usando Revitalizar e Inspirar. Si ocurre lo peor, siempre podrás recurrir a Reanimar para resucitar a todo el resto de unidades.

Importantes: Petrificar, Reanimar, Inspirar, VIT x 3

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 140

Envenenar	-	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Veneno
Silenciar	-	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Mudez
Desmayar	-	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Sueño
Paralizar	10	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Paro
Revitalizar	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	200	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura VIT a un miembro del grupo
Reanimar	10	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Revive a un miembro del grupo fuera de combate y restaura el 50% de la VIT
VIT x 2	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
Encegueccer	-	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Ceguera
Petrificar	10	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Piedra
Enfurecer	10	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Locura
Desconcertar	10	12	Categoría	Repertorio D	Fuerza	113	Golpe letal	-	Puntería	*	Asesta daño mágico a un contrincante e inflige Confusión
Inspirar	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura parte de la PM a un miembro del grupo
Cinta	-	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

Ala I

Info: Los atributos del Ala I son idénticos a los del Ala D. Sin embargo, no tiene ninguna habilidad que se pueda reforzar especialmente incrementando ciertos atributos. El Ala I puede reforzar al grupo y debilitar al contrincante. Usar el Ojo agudo no reportará PH adicionales.

Importantes: Atontar, Reanimar, Inspirar, VIT x 3

Atributos			
VIT		PM	
Fuerza		Poder mág.	
Defensa		Def. mágica	
Rapidez		Puntería	
Evasión		Suerte	

PH para aprender todas las habilidades: 140

Fortalecer	-	12	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Fuerza + a todos los miembros del grupo
Enervar	-	16	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Inflige Fuerza - a todos los contrincantes
Atontar	10	16	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Inflige Poder mágico - a todos los contrincantes
Apremiar	10	38	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Lanza Prisa sobre el grupo
Revitalizar	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	194	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura VIT a un miembro del grupo
Reanimar	10	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Revive a un miembro del grupo fuera de combate y restaura el 50% de la VIT
VIT x 2	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Duplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de VIT	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	La VIT máxima del miembro del grupo puede exceder el límite normal de 9.999
Endurecer	-	12	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Defensa física+ a todos los miembros del grupo
Socavar	-	16	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Inflige Defensa física - a todos los contrincantes
Distraer	10	16	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Inflige Def. mágica - a todos los contrincantes
Examinar	10	-	Categoría	Repertorio I	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Análisis de un contrincante: nombre, Clasificación (Tipo), VIT y PM (actual/max.), prestaciones elementales, inmundidades y otros datos
Inspirar	-	-	Categoría	Comando	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	*	Restaura PM a un miembro del grupo
Cinta	-	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Protege de todos los estados alterados
VIT x 3	30	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	Triplica la VIT máxima del miembro del grupo
Expansión de daño	20	-	Categoría	Habilidad de apoyo	Fuerza	-	Golpe letal	-	Puntería	-	El límte de daño de 9.999 por ataque de un miembro del grupo se eleva a 99.999

PASO A PASO

PASO A PASO

Sigue a Yuna, Rikku, Paine y sus compañeros en sus increíbles aventuras por la tierra mágica de Spira. Para que siempre sepas qué te espera, la sección Paso a paso te prevendrá contra todos los peligros y te ayudará a resolver todos los puzzles, por muy difíciles que parezcan.



CÓMO SE USA LA SECCIÓN PASO A PASO

Estas páginas son una breve introducción a las distintas cosas que hallarás en la sección Paso a paso. Aquí encontrarás información muy valiosa que te servirá para aprovechar y disfrutar al máximo de esta Guía Oficial de Estrategia.

Capítulos, Lugares y Enlaces activos

La sección Paso a paso está dividida en cinco capítulos que corresponden a los del juego. La estructura de los capítulos refleja las distintas regiones y lugares que visitarás durante la partida. Esta sección se refiere principalmente a las misiones Enlace activo. Las misiones opciones están cubiertas en el capítulo Secretos, que encontrarás en la página 155.

Cuando elijas el destino de vuelo en la pantalla de selección de la Celsius, al menos uno de los lugares estará marcado como "Enlace activo". El indicador de 5 estrellas que hay en la parte inferior de la pantalla indica el nivel de dificultad de este Enlace activo y de las misiones opcionales. Cuantas más estrellas haya, más peligrosos son los monstruos que te encontrarás en ese lugar.

1 En los tiempos de Final Fantasy X...
Esta sección es un recordatorio de los importantes acontecimientos que tuvieron lugar hace dos años, en Final Fantasy X.

2 Paso a paso
Ésta es la sección en la que encontrarás las instrucciones que necesites en cada momento de tu aventura. Indica cuál es el orden óptimo para completar las misiones y avanzar en el juego, aunque también puedes hacerlas en otro orden si lo deseas. Los objetos que se pueden encontrar en una parte concreta del juego están señalados en rojo en el texto. Las leyendas del mapa que corresponda te dirán el lugar exacto en que puedes encontrarlos. Las habilidades y los accesorios, así como los objetos que deberías llevar, están resaltados en azul.

3 Pantallas del juego
En la sección Paso a paso aparecen numerosas pantallas para que puedas orientarte mejor. El número que hay debajo de cada una de estas imágenes es el que se menciona en el texto para hacer referencia a ella. Para evitar confusiones, la numeración se inicia desde cero en cada sección.

4 Listas de enemigos
Al principio de cada sección encontrarás una tabla donde aparecen todos los enemigos con los que puedes topar en una zona concreta, junto con su VIT y EXP. La tabla también indica los objetos que una Ladrona puede arrebatarle a cada monstruo (consulta el capítulo de Vestisferas en la página 25). Si aparecen dos objetos diferentes, el más común es el primero de ellos y el menos frecuente el segundo.

5 Listas de la compra
Estas listas ofrecen información sobre las cosas que puedes adquirir. En determinadas fases del juego cambiará la gama de productos disponibles en las tiendas, por lo que es buena idea ir de tiendas más de una vez. En cada lista de la compra se indican los nombres y precios de los objetos en oferta, así como una descripción de sus efectos. En tus viajes también te encontrarás a Oaka, un mercader que te hará descuento en sus precios cuando se cumplan ciertas condiciones. Para saber más sobre este empresario tan particular, consulta la página 162.

6 Consejos
Esta sección ofrece consejos e información para hacer más fácil tu vida de aventurero.

7 Mapas
Consulta los mapas de cada sección: te ayudarán a orientarte. Las flechas rojas indican puntos en los que tienes que trepar y saltar. Cuando estés en ellos, mantén apretado ◎ y el botón de dirección apropiado para trepar o saltar en la dirección correspondiente.

Puedes ver cuál es tu posición en el juego pulsando △ para abrir el menú principal y leyendo la barra de información de la parte inferior de la pantalla. Los lugares también aparecen numerados en la sección Paso a paso, por lo que siempre puedes saber cuál es el punto al que cada pasaje del texto hace referencia.

El significado de los iconos que aparecen en los mapas es éste:

- Indica dónde comienzas la sección
- Indica dónde hay una Esfera del viajero
- Indica dónde se encuentra un cofre
- Indica la posición de un objeto
- Indica el escenario de una batalla contra un jefe

Las letras de los iconos están explicadas en las leyendas que hay al lado del mapa. Míralas para ver qué objetos puedes encontrar. La mayoría de los cofres se vuelven a llenar al comienzo de cada capítulo nuevo, por lo que vale la pena volver a abrir los cofres que ya hayas mirado anteriormente.

8 Información sobre jefes
Hay algunas batallas que hay que librar por mucho que uno quiera evitarlas o escaparse. En Final Fantasy X-2, las pruebas más duras son estos combates contra los formidables monstruos jefe. No te preocupes, porque en los apartados correspondientes de los capítulos Paso a paso y Secretos encontrarás todo lo que necesitas saber sobre los jefes, incluyendo tácticas de solvencia contrastada. Los detalles sobre cada monstruo aparecen en los cuadros informativos correspondientes; para más información sobre estos cuadros, consulta las páginas 120 y 121.

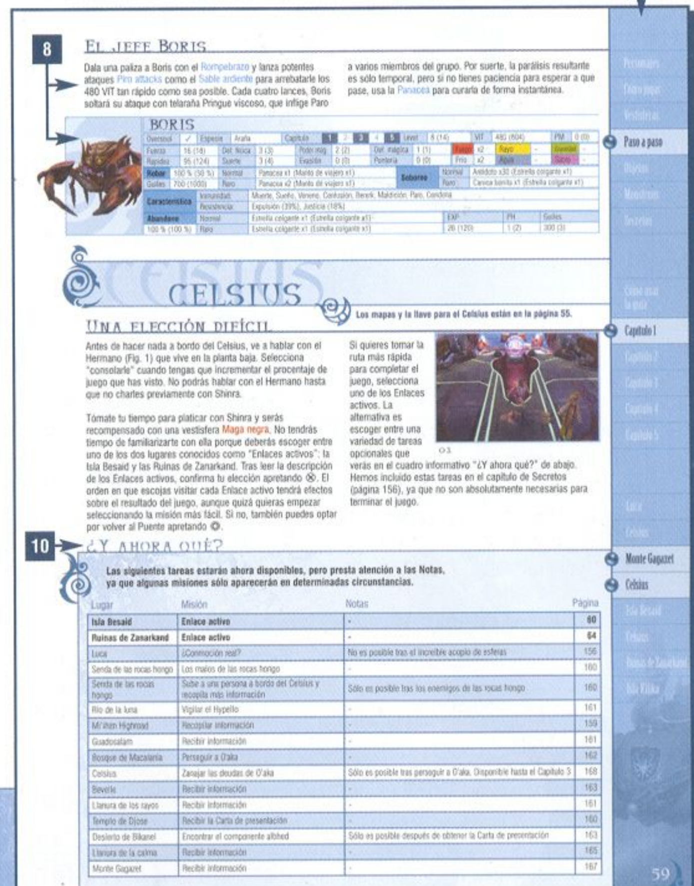
Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5

9 Índice

La pastilla de índice que hay en el margen derecho de cada doble página es una ayuda visual para orientarte dentro de la sección Paso a paso y sus cinco capítulos. Úsala para saber de un vistazo en qué capítulo te encuentras, qué zonas ya has visitado y cuáles te quedan por explorar.

10 ¿Y ahora qué?

El juego siempre te muestra lo siguiente que tienes que hacer, pero hay muchas cosas que descubrir y conseguir si uno se aparta del camino más trillado. Después de todo, las misiones opcionales forman más del 50% del juego, tal y como descubrirás en el capítulo Secretos. En la sección Paso a paso, los cuadros de información ¿Y ahora qué? Dan detalles sucintos de las misiones opcionales que puedes emprender en distintos momentos del juego. Hemos incluido referencias a las páginas para que resulte más cómodo hacer las consultas necesarias y que no tengas que pasar mil páginas para encontrar los datos que busques.



9

8 El jefe Boris

Dala una paliza a Boris con el Rompebrazo y lanza potentes ataques Piro attacks como el Sable ardiente para arrebatarle los 480 VIT tan rápido como sea posible. Cada cuatro lances, Boris soltará su ataque con telaraña Pringue viscoso, que infige Paro a varios miembros del grupo. Por suerte, la parálisis resultante es sólo temporal, pero si no tienes paciencia para esperar a que pase, usa la Panacea para curarla de forma instantánea.

BORIS

Oversoul	✓	Especie	Araña	Capítulo	1 2 3 4 5	Level	8 (14)	VIT	480 (604)	PM	0 (0)	
Fuerza	16 (18)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	2 (2)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad -
Rapidez	95 (124)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sagrado -
Robar	100 % (30 %)	Normal	Panacea x1 (Manto de viajero x1)			Soborno	Normal	Antídoto x30 (Estrella colgante x1)				
Guiles	700 (1000)	Raro	Panacea x2 (Manto de viajero x1)				Raro	Canica bonita x1 (Estrella colgante x1)				
Característica	Inmunidad	Muerte, Sueño, Veneno, Confusión, Berserk, Maldición, Paro, Condena										
	Resistencia	Expulsión (39%), Justicia (18%)										
Abandono	Normal	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x1)		EXP		PH		Guiles				
100 % (100 %)	Raro	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x1)		28 (120)		1 (2)		300 (3)				

CELSIUS

Los mapas y la llave para el Celsius están en la página 55.

Una elección difícil

Antes de hacer nada a bordo del Celsius, ve a hablar con el Hermano (Fig. 1) que vive en la planta baja. Selecciona "consolarle" cuando tengas que incrementar el procentaje de juego que has visto. No podrás hablar con el Hermano hasta que no charles previamente con Shinra.

Tómate tu tiempo para platicar con Shinra y serás recompensado con una vestisfera Maga negra. No tendrás tiempo de familiarizarte con ella porque deberás escoger entre uno de los dos lugares conocidos como "Enlaces activos": la Isla Besaid y las Ruinas de Zanarkand. Tras leer la descripción de los Enlaces activos, confirma tu elección apretando ⊗. El orden en que escojas visitar cada Enlace activo tendrá efectos sobre el resultado del juego, aunque quizá quieras empezar seleccionando la misión más fácil. Si no, también puedes optar por volver al Puente apretando ◎.

Si quieres tomar la ruta más rápida para completar el juego, selecciona uno de los Enlaces activos. La alternativa es escoger entre una variedad de tareas opcionales que verás en el cuadro informativo "¿Y ahora qué?" de abajo. Hemos incluido estas tareas en el capítulo de Secretos (página 156), ya que no son absolutamente necesarias para terminar el juego.

03

10 ¿Y ahora qué?

Las siguientes tareas estarán ahora disponibles, pero presta atención a las Notas, ya que algunas misiones sólo aparecerán en determinadas circunstancias.

Lugar	Misión	Notas	Página
Isla Besaid	Enlace activo	-	60
Ruinas de Zanarkand	Enlace activo	-	64
Luca	¿Conmoción real?	No es posible tras el increíble acopio de esferas	156
Senda de las rocas hongo	Los malos de las rocas hongo	-	160
Senda de las rocas hongo	Sube a una persona a bordo del Celsius y recopila más información	Sólo es posible tras los enemigos de las rocas hongo	160
Río de la luna	Vigilar el Hypello	-	161
Mi'ihen Highroad	Recopilar información	-	159
Guadosalam	Recibir información	-	161
Bosque de Macalania	Perseguir a O'aka	-	162
Celsius	Zanajar las deudas de O'aka	Sólo es posible tras perseguir a O'aka. Disponible hasta el Capítulo 3	168
Bevelle	Recibir información	-	163
Llanura de los rayos	Recibir información	-	161
Templo de Djose	Recibir la Carta de presentación	-	160
Desierto de Bikanel	Encontrar el componente albhed	Sólo es posible después de obtener la Carta de presentación	163
Llanura de la calma	Recibir información	-	165
Monte Gagazet	Recibir información	-	167

59

6 Resucitar a un personaje

Si la VIT de uno de los miembros del equipo se queda a cero durante una pelea, puedes recuperarla con una Cola de fénix. Si todos los componentes del grupo se quedan sin VIT, se acabó el juego. Consulta el capítulo Objetos, en la página 111, para saber más sobre los objetos de recuperación.



RUINAS DE ZANARKAND

Llave

7

	Capítulo	Objeto	Cant.
	1	Omnifénix	1
	2	Sal antimagia	1
	3	Sal antimagia	2
	5	Sal antimagia	3
	1	Cola de fénix	1
	2	Cola de fénix	2
	3	Cola de fénix	3
	5	Cola de fénix	4
	2	Ultrapoción	2
	3	Ultrapoción	3
	2	Granada	2
	3	Bomba chica	2
	2	Bomba grande	2
	3	Stamina Spring	1
	2	Panacea	1
	3	Panacea	2
	2	Manto de luna	1
	3	Manto de luna	2
	2	Fluido de magia	1
	3	Fluido de magia	2
	2	Guiles	1000
	3	Guiles	2000
	2	Manto de luz	1
	3	Manto de luz	2
	1	Éter	1
	2	Éter	2
	3	Éter	3
	1	Panacea	1
	2	Panacea	2
	3	Panacea	3
	1	Panacea	2
	2	Panacea	3
	3	Panacea	4
	1	Elixir	1
	2	Elixir	2
	3	Aro de mitrilo	1
	1	Cola de fénix	1
	2	Cola de fénix	2
	3	Cola de fénix	3
	1	Ultrapoción	1
	2	Ultrapoción	2
	3	Ultrapoción	3

En los viejos tiempos de Final Fantasy X...

1

Tidus, el valiente héroe de Final Fantasy X y estrella del equipo de blitzbol de los Zanarkand Abes, fue testigo de la destrucción de Zanarkand. En la agitación que siguió al fenómeno se encontró con Auron, quien pareció entender lo que estaba sucediendo y guió a Tidus hacia el camino que llevaba Sin, la monstruosa fuerza responsable de la tremenda devastación.

Mil años más tarde, tras un largo viaje, Yuna y sus compañeros, Tidus, Kimahri, Lulu, Wakka, Rikku y Auron regresaron finalmente a Zanarkand. ¿Con qué propósito? Pues el de acabar con Sin de una vez por todas. Semejante misión estaba condenada a tener consecuencias graves, como por ejemplo la pédida de un compañero. Sin embargo, gracias a la famosa victoria sobre Yunalesca, el sacrificio que parecía inevitable se evitó en el último momento.

Monstruo

4

Nombre	VIT	EXP	Robar
Bégimo	1420	102	Cola de fénix x1 / Bola eléctrica x2
Doscuernos	482	33	Poción x1 / Cola de fénix x1
Ente blanco	77	28	Aire antártico x1 / x2
Esbirra jefe	80	8	Granada barata x1 / x2
Esbirro jefe	120	8	Granada barata x1 / x2
Gecko	228	22	Antídoto x1 / x2
Pitón automático	152	8	Granada barata x1 / x2

La tienda del Recinto de Yevon (Mapa 5-3)

5

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje fuera de combate
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua sagrada	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Aro de hierro	500	VIT máxima +20%.
Manilla de plata	500	PM máximos +40%.
Cota de mitrilo	1000	Def. física +20.
Velo protector	1000	Def. mágica +20

64

Misión: Reclamar la esfera del tesoro

2

Tu misión empieza cuando llegas a las Ruinas de Zanarkand (Mapa 5-1). Primero sube a la montaña y a mano derecha verás a un hombre que se te acercará. Tanto si te acuerdas de él como si no (aparecía en Final Fantasy X), el tipo se presentará como Isaaru (Fig. 1). Después ve hacia la izquierda para ir al Recinto de Yevon (Mapa 5-2). Hagas lo que hagas, no bajes a la zona del Monte Gagazet!

Antes de entrar al Recinto de Yevon aprovecha la oportunidad de comprarle unos cuantos objetos a la mujer que hay a la izquierda de la pantalla (Fig. 2). Unas Manillas de plata, por ejemplo, te pueden venir bien para cuando uses una Maga blanca. Si te preguntas de qué va lo de los monos, ten paciencia: el papel que desempeñan se desvelará en el Capítulo 2.

Cuando accedas al Interior (Mapa 5-4) coincidirás a un grupo de niños. Contesta lo que te plazca a sus preguntas. De camino al pasillo (Mapa 5-5), verás a dos Esbirros jefes y a una Esbirra jefe holgazaneando (Fig. 3). Pon la oreja para escuchar lo que dice el primer Esbirro jefe y obtendrás una pista para resolver una prueba que se te planteará más adelante. (Guarda el papel y el boli: tus espabiladas heroínas recordarán los datos que haga falta). Habrá una pequeña batalla tras cada uno de estos encuentros, pero nada demasiado extenuante para tus indómitos guerreros.

3

01 02 03

65

CAPÍTULO 1

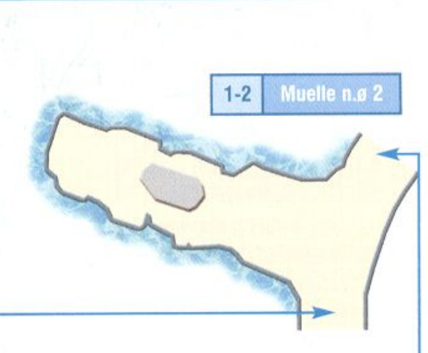
LUCA

En los tiempos de Final Fantasy X...

Tidus, el héroe de Final Fantasy X, visitó por primera vez Luca cuando él y Wakka jugaban para el equipo de blitzbol de los Besaid Aurochs. Tidus fue allí en primer lugar en busca de Auron, el hombre que le había llevado a Spira. Sin embargo, después de conocer a la encantadora Yuna, a Tidus le cuesta concentrarse en cualquier otra cosa o persona. Estaba claro que si Yuna silbaba, el enamoradísimo Tidus correría a sus pies.

La devoción de Tidus se puso a prueba por primera vez cuando Yuna fue secuestrada por los piratas albhed, que le llevaron a arriesgar su presencia en la ronda final del campeonato de blitzbol para intentar salvarla. Luego, una vez concluido el partido crucial, los monstruos atacaron el estadio. Tras derrotarlos, Tidus se encontró finalmente con Auron, quien le reveló la turbadora verdad acerca de la maligna entidad llamada Sinh. Tidus se quedó en un estado inconsolable, incluso para Yuna...

1-1 Muelle n.ø 1



1-3 Muelle n.ø 3

Monstruo

Nombre	VIT	EXP	Robar
Esbirra	7	1	Granada barata x1 / Cola de fénix x1
Esbirro	13	1	Granada barata x1 / Cola de fénix x1

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Luca
Celsius
Monte Gagazet
Celsius
Isla Besaid
Celsius
Ruinas de Zanarkand
Isla Kilika

¡Tres pequeños ángeles!

Después de ver el concierto de apertura, te sumergirás de inmediato en la primera batalla. ¡Esto sí que es un bautismo de fuego! Selecciona Atacar para someter a tus tres primeros contrincantes sin más dilación. Utiliza el comando Robar de Rikku para birlarle objetos al enemigo y selecciona el Comando Esgrima de Paine para lanzar el ataque Rompebrazo (Fig. 1), que reduce la Fuerza de tu oponente y sólo cuesta 4 PM. La batalla continua mientras seleccionas tus Comandos, así que no tardes. Si la VIT de tus personajes retrocede demasiado, selecciona Objeto y utiliza una Poción curativa. Asegúrate de concentrar todos tus ataques en un contrincante para cargártelo antes de pasar al siguiente. Puedes aprender más cosas sobre cómo controlar a tus héroes y cómo usar potentes Cadenas de combos de ataque en el capítulo Cómo jugar, en páginas 10-11 y 18.

Tras derrotar a los tres primeros oponentes te espera otra batalla. Enfréntate a tus sucesivos enemigos rápidamente y recupera el control de Rikku. Ahora deberías poder ver un mapa orientativo en la esquina superior izquierda de la pantalla. Es el Mapa 1-1. De camino al Muelle n.ø 3 (Mapa 1-3), prepárate para un montón de refriegas menores, ya que los esbirros intentarán detener a Rikku y Paine. Nada que estas chicas no puedan controlar.


01

Resucitar a un personaje



Si la VIT de uno de los miembros del equipo se queda a 0 durante una pelea, puedes recuperarla con una Cola de fénix. Si todos los componentes del grupo se quedan sin VIT, se acabó el juego. Consulta el capítulo Objetos, en la página 111, para saber más sobre los objetos de recuperación.

Date una vuelta

Date una vuelta entre las filas de cajas en el Muelle n.ø 2 (Mapa 1-2). Aquí descubrirás una criatura vaquera. Si aprietas ⊗ (Fig. 2) te curará sin que te cueste un centavo. Esta acción será recompensada más adelante en el juego con una escena extra y con la satisfacción de haber visto un mayor porcentaje del juego – ver página 156.


02

Traje nuevo, habilidades nuevas

Al llegar al Muelle n.ø 3 (Mapa 1-3) serás saludado por Logos y Ormi. Acabarás intimando bastante con este par de molestos matones a medida que avance el juego, pero antes de que puedan causar demasiados problemas llegará Yuna para salvar el asunto y completar tu heroico trío. (Fig. 3). Una vez derrotados Logos y Ormi, vendrá otra batalla, esta vez contra Leblanc.

Tu grupo recibirá EXP, guiles y otros objetos después de ganar estos enfrentamientos. Entonces te hallarás en el Celsius, el zepelín dirigible de las Gaviotas.


03

Los jefes Logos, Ormi y Leblanc

Usar el Rompebrazo de Paine debería ser suficiente para imponerse sin mucho problema a Logos y Ormi. Después de que Leblanc se haya transformado, te verás inducido a activar las vestisferas por primera vez en el juego. Para hacerlo sólo tienes que apretar el botón L1 y seleccionar Estrella pop en la Losa de atuendos.

Puedes leer más cosas acerca de las vestisferas, el Nuevo look y la Losa de atuendoss en el capítulo Cómo jugar, en páginas 13-15 y 17. Usando la nueva habilidad Baile nocturno de Yuna, le infligirás ceguera temporal a Leblanc, dejándola desamparada ante el Rompebrazo de Paine.



ORMI

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	2	VIT	97	PM	0		
Fuerza	11	Def. física	60	Poder mág.	1	Def. mágica	1	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	40	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75 %	Normal	Aro de hierro x1	Soborno	Normal	-							
Guiles	200	Raro	Aro de hierro x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Mudez, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Ultraesgrima, Daño, Ojo agudo, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (20%)											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	Guiles								
50 %	Raro	Cola de fénix x1	3	1	60								



LOGOS

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	2	VIT	86	PM	18		
Fuerza	6	Def. física	2	Poder mág.	5	Def. mágica	1	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	70	Suerte	5	Evasión	18	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75 %	Normal	Gafas de plata x1	Soborno	Normal	-							
Guiles	200	Raro	Gafas de plata x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Mudez, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Ultraesgrima, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (20%)											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	Guiles								
50 %	Raro	Cola de fénix x1	3	1	60								



LEBLANC

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	5	VIT	130	PM	101		
Fuerza	14	Def. física	2	Poder mág.	8	Def. mágica	37	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	88	Suerte	10	Evasión	12	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75 %	Normal	Manilla de plata x1	Soborno	Normal	-							
Guiles	500	Raro	Manilla de plata x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Ultraesgrima, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (24%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	Guiles								
50 %	Raro	Cola de fénix x1	8	2	180								



Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Luca
Celsius
Monte Gagazet
Celsius
Isla Besaid
Celsius
Ruinas de Zanarkand
Isla Kilika

CELSIUS

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Cola de fénix	4
A	2	Cola de fénix	5
A	3	Cola de fénix	6
A	4	Cola de fénix	7
A	5	Cola de fénix	8
B	1	Éter	1
B	2	Éter	2
B	3	Éter	3
B	4	Éter+	3
B	5	Éter+	4
C	1	Poción	4
C	2	Poción	8
C	3	Ultrapoción	4
C	4	Ultrapoción	8
C	5	Poción X	4
D	1	Panacea	3
D	2	Panacea	4
D	3	Panacea	5
D	4	Panacea	6
D	5	Panacea	7

La tienda de las Gaviotas en la Zona de recreo

Objeto	Guiles	Descripción
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje muerto
Antídoto	50	Cura el Veneno
Colirio	50	Cura la Ceguera
Hierba del eco	50	Cura la Mudez
Aguja de oro	50	Cura la Piedra
Agua sagrada	300	Cura la Maldición, el Cámbiate y la Experiencia 0
Campanilla	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege del Sueño
Capa blanca	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege de la Mudez
Gafas de plata	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege de la Ceguera
Estrella colgante	4000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege del Veneno

UNA PEQUEÑA VUELTA

Ahora estás a bordo del barco volador Celsius. Antes que nada, habla con Shinra, que estará sentada a la derecha (Fig. 1). La joven precoz es una verdadera enciclopedia andante y puede contestar casi cualquier pregunta que se te plantee. Durante la conversación selecciona la "Guía de Shinra para todo" y luego la opción "Usar losa de atuendos" para recibir la Formación ofensiva Losa de atuendos.

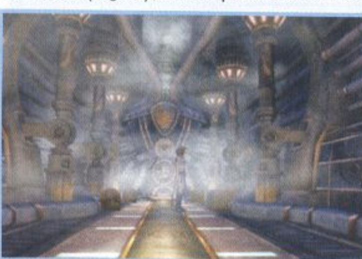


01

Luego habla con Hermano para aprender la lengua albhed. Hacerte con el Diccionario albhed te permitirá traducir este misterioso dialecto entendiendo una letra más cada vez. El Hermano te iniciará dándote tres Diccionarios albhed. Hay varios factores que determinan cuál de los 26 Diccionarios albhed recibes aquí – consulta el capítulo Secretos en la página 199 para enterarte mejor del tema. Después habla con Buddy para obtener un cuarto Diccionario albhed.

De camino al ascensor verás una esfera para guardar, donde puedes salvar la partida en la tarjeta de memoria. Al mismo tiempo, la VIT y los PM de todos tus personajes se restaurarán – incluso si eliges Cancelar en lugar de Guardar.

Baja en ascensor a las Máquinas (Mapa 2-4) y allí encontrarás cuatro arcones con tesoros que contienen objetos útiles (Fig. 2). Luego sube en el ascensor a la Zona de recreo. Habla con Barrabar (Fig. 3), la simpática criatura que atiende en el bar.



02

Estará encantado de venderte objetos y equipamiento, así como de comprarte cualquier cosa que quieras venderle. Selecciona Descansar del menú de Barrabar si quieres aprovechar la comodidad de esta zona del hotel gratis. Si descansas aquí al menos una vez por capítulo, serás recompensado con una escena especial en el Capítulo 5.

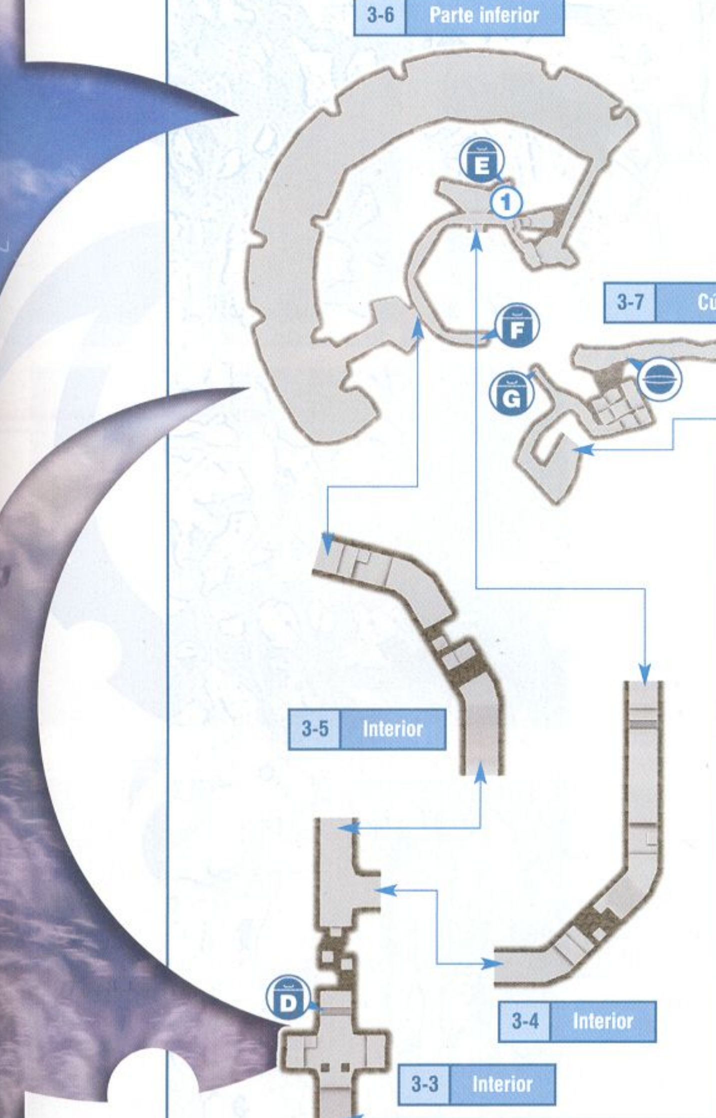


03

De vuelta en el ascensor serás llamado al Puente. Sigue las instrucciones y ve a la parte delantera del Puente. En pantalla aparecerá una descripción de la misión de caza de esferas. Confirma tu selección apretando ⊗ y dirígete al Monte Gagazet.



MONTE GAGAZET: RUINAS DE GAGAZET



Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Luca
Celsius
Monte Gagazet
Celsius
Isla Besaid
Celsius
Ruinas de Zanarkand
Isla Kilika

LEYENDAS

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Anillo del rayo	1
B	1	Elixir	1
C	1	Omnifénix	1
D	1	Anillo del hielo	1
E	1	Anillo del fuego	1
F	1	Estrella colgante	1
G	1	Cinto de fuerza*	1
G	3	Cinto de fuerza	1
G	4	Cinto de fuerza	1
G	5	Cinto de fuerza	1

MONSTRUOS

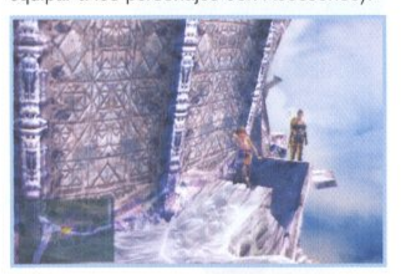
Nombre	VIT	EXP	Robar
Arimán	99	2	Poción x1 / Cola de fénix x1
Azor	10	2	Poción x1 / Éter x1
Boa disparator	38	1	Granada barata x1 / Cola de fénix x1
Bom	140	2	Poción x1 / Trozo de bom x1
Ente amarillo	12	2	Poción x1 / Bola eléctrica x1
Esbirra	7	1	Granada barata x1 / Cola de fénix x1
Esbirro	13	1	Granada barata x1 / Cola de fénix x1
Leblanc	120	20	Tiara x1 / x 1
Logos	100	10	Capa blanca x1 / x1
Ormi	130	10	Guanteletes x1 / x1

* = Sólo disponible si has completado la misión en la que debes ganar a los hombres de Leblanc (consulta la página 58) dentro del periodo de tiempo previsto.

Arriba y abajo

Sigue el único camino posible hasta llegar a un abismo. Mantén apretado el botón ◎ mientras avanzas para salvarlo (Fig. 1). Mantén la ◎ otra vez para subir el escalón. Verás un cofre de tesoro al pie del siguiente abismo (Fig. 2). Déjate caer en lugar de apretar la ◎ para saltarlo por encima. Después de recuperar el Anillo del rayo del arcón del tesoro, trepa de nuevo y salta hacia Paine y Rikku. Equipa inmediatamente a uno de tus personajes con el Anillo del rayo para que pueda usar el Rayo en las batallas. (Consulta el capítulo Cómo jugar, en la página 13 para saber cómo equipar a los personajes con Accesorios).

Las escaleras que bajan llevan a una esfera para guardar. Aprieta el interruptor que hay en la pared de la izquierda para activar el ascensor. Baja a la Parte inferior (Mapa 3-2). Cuando llegues, tras un viaje algo atribulado, salta las escaleras y trepa por el otro lado para subir a la meseta (Fig. 3), donde te las verás una vez más con Logos, Ormi y Leblanc. Acaba con ellos uno a uno, utilizando los ataques Rompebrazo y Baile nocturno.


01


02


03

Misión: Vencer a los hombres de Leblanc

Ahora empieza una misión en la que las Gaviotas deben ganar al grupo de Leblanc y llegar a lo alto de las ruinas en seis minutos. Tu camino se verá bloqueado por múltiples monstruos, así que es buen momento para equipar a todo tu grupo con la vestisfera guerrera. Durante las aleatorias y frecuentes batallas, la cuenta atrás se detiene. Selecciona el comando Escapar del menú de Comandos apretando el botón derecho del pad digital. Esto te permitirá huir.

Se da la circunstancia de que los arcones de tesoros sólo se pueden desvalijar en durante la carrera hacia la cima, ya que no podrás volver atrás una vez que hayas llegado arriba. En cuanto entres en el Interior (Mapa 3-3) verás una flecha roja en el mapa orientativo que te mostrará dónde debes ir a continuación.



04

Un pequeño rodeo

Sube y aprieta los dos interruptores que hay a los lados del primer vestíbulo (Fig. 4 y 5) para que más adelante en este mismo nivel baje una plataforma. Esto te permite merodear por el ala derecha del Interior, que lleva a un callejón sin salida en el exterior, donde encontrarás un arcón que contiene un Anillo del fuego (Mapa 3-6). Vuelve entonces por donde viniste hasta llegar a una intersección y toma el otro camino, hacia el norte. Si no te cuelgas demasiado contemplando el paisaje, deberías recorrer el resto de la ruta sin pasarte del tiempo previsto.

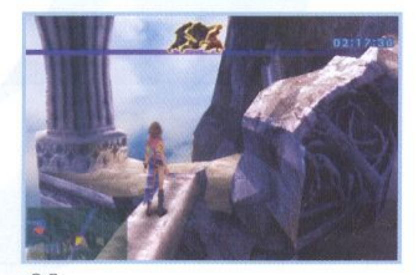


05

De camino a la cima

Después de cruzar la meseta de la parte inferior (Mapa 3-6), tienes que saltar desde la columna caída del puente hacia la ruina central (Fig. 6) para seguir escalando hacia la cima. Si tienes tiempo, date una vuelta alrededor de la torre y píllate la Estrella colgante. Si no, salta a la cornisa (Fig. 7) y sube a la Cúspide (Mapa 3-7).

Si no te has pasado del límite de tiempo previsto para encontrar la siguiente esfera de grabación, verás a Logos, Ormi y Leblanc estancados en una curiosa situación. La cuenta atrás se detendrá y te podrás tomar el tiempo que quieras a partir de este punto. Si no has completado la misión dentro del límite de tiempo, pronto llegarás a un arcón del tesoro que contiene un Cinto de fuerza. Si no has cumplido dentro del tiempo previsto, el cofre estará vacío y el objeto que contiene no reaparecerá hasta el Capítulo 3. Ahora es momento de entrar en la cámara y enfrentarte al jefe arácnido, Boris. Tras vencer a este bellaco de ocho patas, sal del vestíbulo y regresa al Celsius.


06


07

El jefe Boris

Dala una paliza a Boris con el Rompebrazo y lanza potentes ataques Piro como el Sable ardiente para arrebatarle los 480 VIT tan rápido como sea posible. Cada cuatro lances, Boris soltará su ataque con telaraña Pringue viscoso, que inflige Paro a varios miembros del grupo. Por suerte, la parálisis resultante es sólo temporal, pero si no tienes paciencia para esperar a que pase, usa la Panacea para curarla de forma instantánea.



BORIS

Ultraesencia	✓	Especie	Araña	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	8 (14)	VIT	480 (804)	PM	0 (0)
Fuerza	16 (18)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	2 (2)	Def. mágica	1 (1)	Fuego x2	Rayo -	Gravedad	-
Rapidez	95 (124)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío x2	Agua -	Sacro	-

Robar	100 % (50 %)	Normal	Panacea x1 (Manto de viajero x1)	Soborno	Normal	Antídoto x30 (Estrella colgante x1)
Guiles	700 (1000)	Raro	Panacea x2 (Manto de viajero x1)		Raro	Canica bonita x1 (Estrella colgante x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Sueño, Veneno, Confusión, Berserk, Maldición, Paro, Condena
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (18%)

Abandono	Normal	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x1)	26 (120)	1 (2)	300 (3)



CELSIUS

Los mapas y leyendas para el Celsius están en la página 55.

Una elección difícil

Antes de hacer nada a bordo del Celsius, ve a hablar con el Hermano (Fig. 1) que vive en la planta baja. Selecciona "consolarle" cuando tengas que incrementar el procentaje de juego que has visto. No podrás hablar con el Hermano hasta que no charles previamente con Shinra.

Tómate tu tiempo para platicar con Shinra y serás recompensado con una vestisfera Maga negra. No tendrás tiempo de familiarizarte con ella porque deberás escoger entre uno de los dos "Enlaces activos": la Isla Besaid y las Ruinas de Zanarkand. Tras leer la descripción de los Enlaces activos, confirma tu elección apretando ⊗. El orden en que escojas visitar cada Enlace activo tendrá efectos sobre el resultado del juego, aunque quizá quieras empezar seleccionando la misión más fácil. Si no, también puedes volver al Puente apretando ◎.


01

Si quieres tomar la ruta más rápida para completar el juego, selecciona uno de los Enlaces activos. La alternativa es escoger entre una variedad de tareas opcionales que verás en el cuadro informativo "¿Y ahora qué?" de abajo. Hemos incluido estas tareas en el capítulo de Secretos (página 156), ya que no son absolutamente necesarias para terminar el juego.

¿Y ahora qué?

Las siguientes tareas estarán ahora disponibles, pero presta atención a las Notas, ya que algunas misiones sólo aparecerán en determinadas circunstancias.

Lugar	Misión	Notas	Página
Isla Besaid	**Enlace activo**	-	**60**
Ruinas de Zanarkand	**Enlace activo**	-	**64**
Luca	¿Conmoción real?	No es posible tras la misión ¡Apodérate de la esfera alucinante!	156
Senda de las rocas hongo	Los malos de las rocas hongo	-	160
Senda de las rocas hongo	Sube a una persona a bordo del Celsius y recopila más información	Sólo es posible tras los enemigos de las rocas hongo	160
Río de la luna	Vigilar el Hypello	No es posible después de ¡Apodérate de la esfera alucinante!	161
Camino de Miihen	Recopilar información	-	159
Guadosalam	Recibir información	-	161
Bosque de Macalania	Perseguir a Oaka	-	162
Celsius	Zanajar las deudas de Oaka	Sólo es posible tras perseguir a Oaka. Disponible hasta el Capítulo 3	168
Bevelle	Recibir información	-	163
Llanura de los rayos	Recibir información	-	161
Templo de Djose	Recibir la Carta de presentación	-	160
Desierto de Bikanel	Encontrar el componente albhed	Sólo es posible después de obtener la Carta de presentación	163
Llanura de la calma	Recibir información	-	165
Monte Gagazet	Recibir información	-	167



ISLA BESAID

EN LOS TIEMPOS DE FINAL FANTASY X...

Mientras viajaba en un barco salvaje junto a Isla Besaid, Tidus supo por Rikku que su pueblo natal de Zanarkand había sido destruido unos mil años antes. Aunque parezca absurdo, Tidus nunca renunció al dictado de su corazón que le impulsaba a volver a Zanarkand si lograba vencer a Sinh.

Más tarde, en el pueblo de Besaid, Tidus oyó hablar de una aprendiz de hechicera que fracaso en su intento de volver de un experimento y decidió buscarla. Para ello entró en el templo, a pesar de que estaba prohibido. Arriesgado, pero tuvo su recompensa porque al final halló a quien buscaba: Yuna. Y conoció también a sus guardianes, Lulu y Kimahri.

LEYENDAS

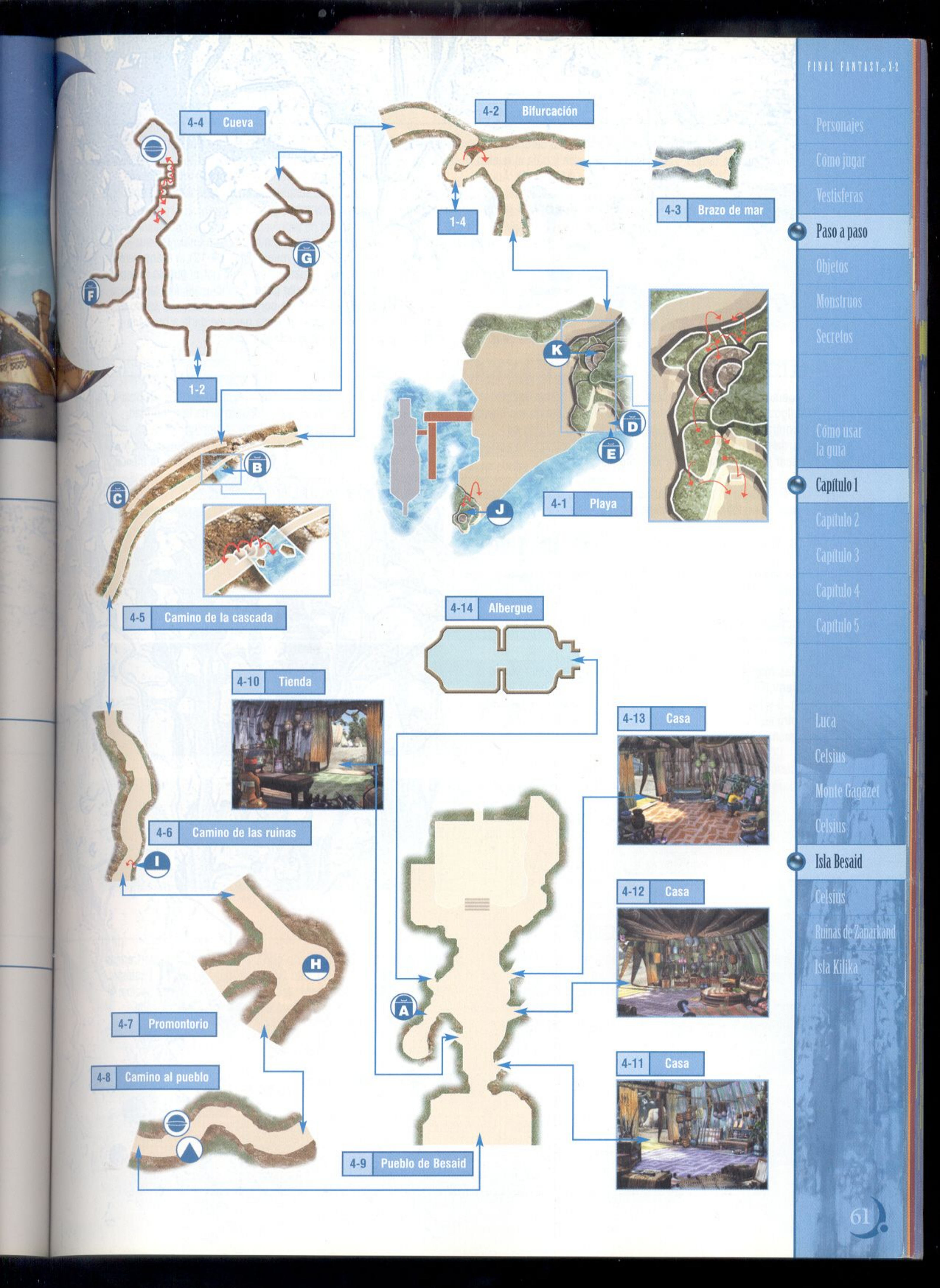
	Capítulo	Objeto	Cant
A	5	Libro de Magia n.	1
B	1	Pluma de chocobo	2
B	2	Anillo muro	1
B	3	Anillo de luna	1
B	5	Gota crepuscular	1
C	1-5	Gigante enfurecido	1
D	1	Ultrapoción	1
D	2	Ultrapoción	2
D	3	Poción X	1
D	5	Poción X	2
E	1	Guiles	1000
E	2	Guiles	1500
E	3	Guiles	2500
E	5	Guiles	3500
F	1	Poción	2
F	2	Poción	3
F	3	Ultrapoción	2
F	5	Omnipoción	1
G	1	Éter	1
G	2	Éter	2
G	3	Éter	3
G	5	Éter	4
H	1	Cifra	-
I	1	Cifra	-
J	1	Cifra	-
K	1	Cifra	-

MONSTRUOS

Nombre	VIT	EXP	Robar
Bengal	320	24	Cola de fénix x1/ x2
Chocobo	366	-	-
Coyote	74	3	Poción x1 / Cola de fénix x1
Férreo	222	20	Granada barata x1 / Granada x1
Flan Azul	55	5	Poción x1 / Escama de pez x1
Purpúrea	196	14	Hierba del eco x1 / Panacea x1
Sahuagin	60	3	Poción x1 / Escama de pez x1
Sallet	60	4	Poción x1 / Manto de luz x1

LA TIENDA DEL PUEBLO DE BESAID (MAPA 4-10)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje muerto
Antídoto	50	Cura el Veneno
Colirio	50	Cura la Ceguera.
Hierba del eco	50	Cura la Mudez.
Aguja de oro	50	Cura la Piedra.
Agua sagrada	300	Cura la Maldición, Cámbiate y Experiencia 0.
Halo de agua	3000	Fuerza +8, la mayoría de Habilidades reciben el elemento Aqua
Anillo del agua	3000	Def. mágica +4, reduce a la mitad el daño causado por los ataques Aqua y le permite al personaje lanzar Aqua.



Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Luca
Celsius
Monte Gagazet
Celsius
Isla Besaid
Celsius
Ruinas de Zanarkand
Isla Kilika

Cazaesferas de Isla Besaid

Desde el lugar donde empiezas, cerca de la esfera de grabación del camino al pueblo (Mapa 4-8), gira a la izquierda y baja al pueblo (Mapa 4-9). Aquí puedes visitar la tienda local (Mapa 4-10), donde se venden una serie de objetos. La llave con el emblema de Besaid se puede comprar y utilizar para abrir la puerta de la Celda de los monjes en el templo (Mapa 4-17). Sin embargo, pagar por ella 900.000 Guiles es un exceso. Después te encontrarás con que, al volver, la llave se ha vendido. Aun así, puedes conseguir el objeto más adelante completando una misión secundaria en el Capítulo 3. así no saques la cartera de momento.



01

Tras hacer acopio de objetos, ve a hablar con Lulu, a la que encontrarás en la cabaña del medio (Mapa 4-12), a mano derecha de pueblo (Fig. 1). Aléjate para dar un rulo por el pueblo y luego vuelve a casa de Lulu y acepta pasar la noche allí. Por la mañana sal y habla con ella otra vez. Te contará que Wakka ha salido a explorar una cueva remota. Ofrécete para ayudarla a buscarle y empezará la misión ¿Dónde está Wakka?.

Misión: ¿Dónde está Wakka?

La gente del pueblo te dirá que tienes que encontrar cuatro Códigos para entrar en la Cueva (Mapa 4-4). Cuando los hayas encontrado, aprieta ⊗ para ver un Código . El Código se guardará automáticamente, así que no hace falta que te pongas a buscar un boli para apuntar los datos.

Los Códigos aparecen indicados en rojo en el mapa y los puedes encontrar en los siguientes lugares:

En el monumento (Fig. 2) del Promontorio (Mapa 4-7, Símbolo H).

En lo alto de la columna destruida (Fig. 3) del Camino de las Ruinas (Mapa 4-6, Símbolo I), a la que puedes subirte apretando ◎.

Escondidos en la hierba (Fig. 4) en una cornisa de la Playa (Mapa 4-1, Símbolo J).

En las ruinas, sobre el acantilado al que puedes llegar yendo al extremos izquierdo de la pantalla, donde hay dos niños jugando (Fig. 5 y Fig. 6) (Mapa 4-1). Sube apretando ◎. Puedes saltar al otro lado para alcanzar dos arcones de tesoros que hay en la pequeña bahía del Mapa 4-1.

Encontrarás la cueva de madera en la Bifurcación (Mapa 4-2) (Fig. 7). Mete los Códigos para abrir la puerta.

Cuando llegues al primer cruce dentro de la cueva sólo puedes ir a la izquierda; la carretera a la derecha suele ser intransitable antes del Capítulo 3, a menos que tuvieras suficientes Guiles como para comprar la Llave de Besaid en la tienda y la usaras para abrir el cofre del templo. Unos pasos más allá de la siguiente esfera de grabación verás la Esfera de Besaid. Cuando intentes cogerla, saldrá una cara espantosa de la oscuridad detrás de ti. Prepárate para enfrentarte al siguiente jefe, el Pirodragón. Tras tu victoria, la vestisfera Maga blanca será tuya. Vuelve entonces a donde está Wakka para completar la misión y conseguir la Esfera de Besaid y la Losa de atuendos Muralla circular antes de subirte al Celsius.



02



03



04



05



06



07

El jefe Pirodragón

Si tienes Accesorios que proporcionan protección frente a los ataques de fuego, ha llegado el momento de que eches mano de ellos. Equípalos antes de que empiece la batalla. Aunque el Pirodragón impone mucho a primera vista, puedes debilitarlo con el Rompebrazo. Asegúrate de que las chicas atacan a la vez, ya que así le infligirás más daño con las combinaciones en Cadena (ver página 18 en el capítulo Cómo se juega). Mientras estés al loro para curar rápidamente a cualquier personaje que reciba, la victoria frente a este jefe estará prácticamente garantizada.



PIRODRAGON

Ultraesencia	✓	Especie	Dragón	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	16 (21)	VIT	980 (1883)	PM	84 (84)

Fuerza	37 (37)	Def. física	38 (38)	Poder mág.	48 (48)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	x1/2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	78 (107)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100 % (100 %)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	**Soborno**	Normal	Piedra Fuego x30 (Anillo de Hefesto x1)
Guiles	800 (1600)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x4)		Raro	Piedra Fuego x30 (Anillo pírico x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro. Daño, %-Daño
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (6%)

Abandono	Normal	Anillo del fuego x1 (Anillo del fuego x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Anillo del fuego x1 (Anillo del fuego x1)	60 (180)	1 (2)	300 (350)



Encontrarás Mapas y leyendas para el Celsius en la página 55.

CELSIUS

Un breve respiro

Antes de lanzarte a completar la siguiente misión quizá deberías visitar la tienda de las gaviotas en la Zona de recreo. A lo mejor encuentras algo útil, vete tú a saber ...

Ahora tendrás dos Losas de atuendos adicionales: Formación ofensiva y Muralla circular. Equipa a al menos una de las chicas con la vestisfera Maga blanca para que pueda usar el comando Rezar e ir curando al grupo durante la batalla. Consulta el capítulo dedicado a las vestisferas si necesitas más información al respecto.

El siguiente Enlace activo te llevará a las Ruinas de Zanarkand. Habla con Buddy ¡y ábrete!

¿Y ahora qué?

Las siguientes tareas estarán ahora disponibles, pero presta atención a las Notas porque algunas misiones sólo aparecerán en determinadas circunstancias.

Lugar	Misión	Notas	Página
Ruinas de Zanarkand	**Enlace activo**	**-**	**64**
Luca	¿Verdadera conmoción?	Deja de ser posible después del increíble acopio de esferas	156
Senda de las rocas hongo	Enemigos de las rocas hongo	-	160
Senda de las rocas hongo	Sube a alguien al Celsius y recopila más información	Sólo es posible después de conocer a los enemigos de las rocas hongo	160
Río de la luna	Vigilar al Hypello	Deja de ser posible después del increíble acopio de esferas	161
Camino de Miihen	Recopilar información genérica	-	159
Guadosalam	Recopilar información genérica	-	161
Bosque de Macalania	Ir tras Oaka	-	162
Celsius	Saldar las deudas de Oaka	Sólo es posible tras rescatar a Oaka. Disponible hasta el Capítulo 3	168
Bevelle	Recopilar información genérica	-	163
Llanura de los Rayos	Recopilar información genérica	-	161
Templo de Djose	Conseguir la Carta de presentación	-	160
Desierto Bikanel	Encontrar el componente albhed	Sólo es posible después de conseguir la Carta de presentación	163
Llanura de la calma	Recopilar información genérica	-	165
Monte Gagazet	Recopilar información genérica	-	167



RUINAS DE ZANARKAND

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Omnifénix	1
A	2	Sal antimagia	1
A	3	Sal antimagia	2
A	5	Sal antimagia	3
B	1	Cola de fénix	1
B	2	Cola de fénix	2
B	3	Cola de fénix	3
B	5	Cola de fénix	4
C	2	Ultrapoción	2
C	3	Ultrapoción	3
D	2	Granada	2
D	3	Bomba chica	2
E	2	Bomba grande	2
E	3	Fluido de salud	1
F	2	Panacea	1
F	3	Panacea	2
G	2	Manto de luna	1
G	3	Manto de luna	2
H	2	Fluido de magia	1
H	3	Fluido de magia	2
I	2	Guiles	1.000
I	3	Guiles	2.000
J	2	Manto de luz	1
J	3	Manto de luz	2
K	1	Éter	1
K	2	Éter	2
K	3	Éter	3
L	1	Panacea	1
L	2	Panacea	2
L	3	Panacea	3
M	1	Panacea	2
M	2	Panacea	3
M	3	Panacea	4
N	1	Elixir	1
N	2	Elixir	2
N	3	Aro de mitrilo	1
O	1	Cola de fénix	1
O	2	Cola de fénix	2
O	3	Cola de fénix	3
P	1	Ultrapoción	1
P	2	Ultrapoción	2
P	3	Ultrapoción	3



En los tiempos de Final Fantasy X...

Tidus, el valiente héroe de Final Fantasy X y estrella del equipo de blitzbol de los Zanarkand Abes, fue testigo de la destrucción de Zanarkand. En la agitación que siguió al fenómeno se encontró con Auron, quien pareció entender lo que estaba sucediendo y guió a Tidus hacia el camino que llevaba Sin, la monstruosa fuerza responsable de la tremenda devastación.

Mil años más tarde, tras un largo viaje, Yuna y sus compañeros, Tidus, Kimahri, Lulu, Wakka, Rikku y Auron regresaron finalmente a Zanarkand. ¿Con qué propósito? Pues el de acabar con Sin de una vez por todas. Semejante misión estaba condenada a tener consecuencias graves, como por ejemplo la pédida de un compañero. Sin embargo, gracias a la famosa victoria sobre Yunalesca, el sacrificio que parecía inevitable se evitó en el último momento.

Monstruo

Nombre	VIT	EXP	Robar
Bégimo	1.420	102	Cola de fénix x1 / Bola eléctrica x2
Doscuernos	482	33	Poción x1 / Cola de fénix x1
Ente blanco	77	28	Aire antártico x1 / x2
Esbirra jefe	80	8	Granada barata x1 / x2
Esbirro jefe	120	8	Granada barata x1 / x2
Gecko	228	22	Antídoto x1 / x2
Pitón automático	152	8	Granada barata x1 / x2

La tienda del Recinto de Yevon (Mapa 5-3)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje fuera de combate
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua sagrada	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Aro de hierro	500	VIT máxima +20%
Manilla de plata	500	PM máximos +40%
Cota de mitrilo	1.000	Def. física +20.
Velo protector	1.000	Def. mágica +20

5-10 Sala del tesoro

5-9 El más allá

5-8 Gran vestíbulo

5-7 Sala de la fe

5-6 Claustro de los juicios

5-5 Pasillo

5-4 Interior

5-3 Recinto de Yevon

5-2 Recinto de Yevon

5-1 Ruinas de Zanarkand

Misión: Reclamar la esfera del tesoro

Tu misión empieza cuando llegas a las Ruinas de Zanarkand (Mapa 5-1). Primero sube a la montaña y a mano derecha verás a un hombre que se te acercará. Tanto si te acuerdas de él como si no (aparecía en Final Fantasy X), el tipo se presentará como Isaaru (Fig. 1). Después ve hacia la izquierda para ir al Recinto de Yevon (Mapa 5-2). Hagas lo que hagas, ¡no bajes a la zona del Monte Gagazet!

Antes de entrar al Recinto de Yevon aprovecha la oportunidad de comprarle unos cuantos objetos a la mujer que hay a la izquierda de la pantalla (Fig. 2). Unas Manillas de plata, por ejemplo, te pueden venir bien para cuando uses una Maga blanca. Si te preguntas de qué va lo de los monos, ten paciencia: el papel que desempeñan se desvelará en el Capítulo 2.

Cuando accedas al Interior (Mapa 5-4) coincidirás con un grupo de niños. Contesta lo que te plazca a sus preguntas. De camino al pasillo (Mapa 5-5), verás a dos Esbirros jefes y a una Esbirra jefe holgazaneando (Fig. 3). Pon la oreja para escuchar lo que dice el primer Esbirro jefe y otendrás una pista para resolver una prueba que se te planteará más adelante. (Guarda el papel y el boli: tus espabiladas heroínas recordarán los datos que haga falta). Habrá una pequeña batalla tras cada uno de estos encuentros, pero nada demasiado extenuante para tus indómitos guerreros.


01


02


03

Una atracción ligeramente distinta...

Todos los arcones del tesoro del pasillo (Mapa 5-5) y del Claustro (Mapa 5-6) están abiertos y vacíos; los cofres sólo contendrán objetos a partir del Capítulo 2. En el vestíbulo grande (Mapa 5-6), la pista que oíste antes se repetirá. Utiliza el ascensor que hay en el centro del vestíbulo (Fig. 4) para bajar.

Cuando llegues a la Sala de la Fe (Mapa 5-7) harás bien en guardar la partida antes de meterte por el corredor estrecho. Toparás con Cid en la siguiente estancia. Aprovecha la ocasión para manifestarle tus quejas acerca de cómo se está llevando el lugar. De tu respuesta dependerá un diálogo que tendrás más adelante en la partida (consulta el capítulo Secretos, página 173). El tipo corpulento que hay junto a Cid también tiene información para ti.

Después de entrar en El Más Allá (Fig. 5 y Mapa 5-9), tendrás que dar una contraseña y luego deberás contestar una pregunta filosófica. La primera respuesta ya la sabes; para averiguar la segunda sólo tienes que escuchar atentamente la voz. ¿Te resulta familiar? Conociste al propietario de esa misteriosa voz poco después de llegar a las Ruinas de Zanarkand. Si das la respuesta correcta ("¿Eres tú, Isaaru?"), la Losa de atuendos Ganas de vivir será tuya.

Antes de empezar a buscar la esfera del tesoro deberías salvar la partida otra vez. Ésta es tu última oportunidad en el Capítulo 1 para regresar al Celsius o invertir cierto tiempo en misiones secundarias (echa un vistazo a la sección '¿Y ahora qué?', en la página 63) si así lo deseas. El jefe Guardián te estará esperando al final de la sala del tesoro (Mapa 5-10), hagas lo que hagas. Tu victoria irá seguida de cierta desilusión, ya que sólo encontrarás una esfera rota y no una entera. Vuelve a bordo del Celsius y regresa a Isla Kilika inmediatamente.



04



05

El jefe Guardián

Una de las chicas del grupo debería ser designada Maga blanca para que pudiera ir curando a las demás, usando no sólo Rezar sino lanzando también Cura y Cura+, si es que las tienes. Sana a todo el grupo apretando el botón derecho en el pad direccional cuando selecciones a la destinataria del hechizo. Convierte a otra miembro del grupo en Estrella pop y haz que le inflija Ceguera con el Baile nocturno. El ataque enemigo, Rayos de Damocles, es devastador e infligirá daño a todos los miembros del grupo. Protégelas lanzando el hechizo Escudo de la Maga blanca y sigue curando tan rápidamente como puedas. Si un miembro del grupo se ve afectado por la Maldición, adminístrale Agua sagrada.



Guardian

Ultraesencia	✓	Especie	Guardián	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	18 (26)	VIT	2886 (4030)	PM	1000 (1000)

Fuerza	65 (75)	Def. física	60 (60)	Poder mág.	46 (46)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	x2	Rayo	x2	Gravedad	INM
Rapidez	112 (146)	Suerte	6 (8)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	x2	Sacro	x2

Robar	50 % (100 %)	Normal	Velo protector x1 (Velo místico x1)	Soborno	Normal	Velo prometido x1 (Velo prometido x1)
Guiles	1500 (3200)	Raro	Velo protector x1 (Velo místico x1)		Raro	Velo prometido x1 (Velo prometido x2)

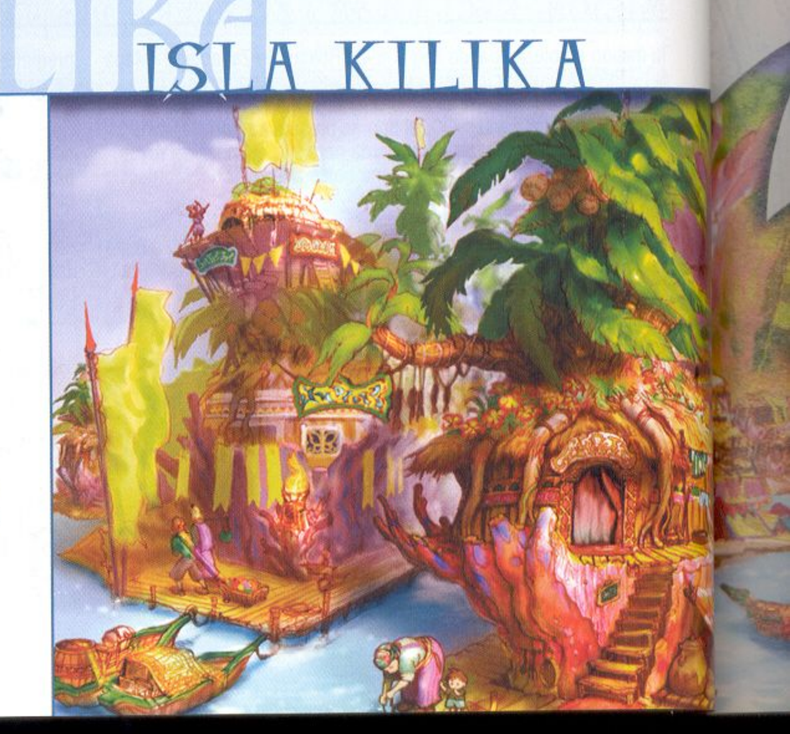
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, Ultraesgrima, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Ceguera (20%), Locura (24%), Expulsión (78%), Justicia (31%)

Abandono	Normal	Fetiche x1 (Polvo mágico x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Fetiche x1 (Polvo mágico x1)	170 (380)	1 (2)	200 (380)

Isla Kilika

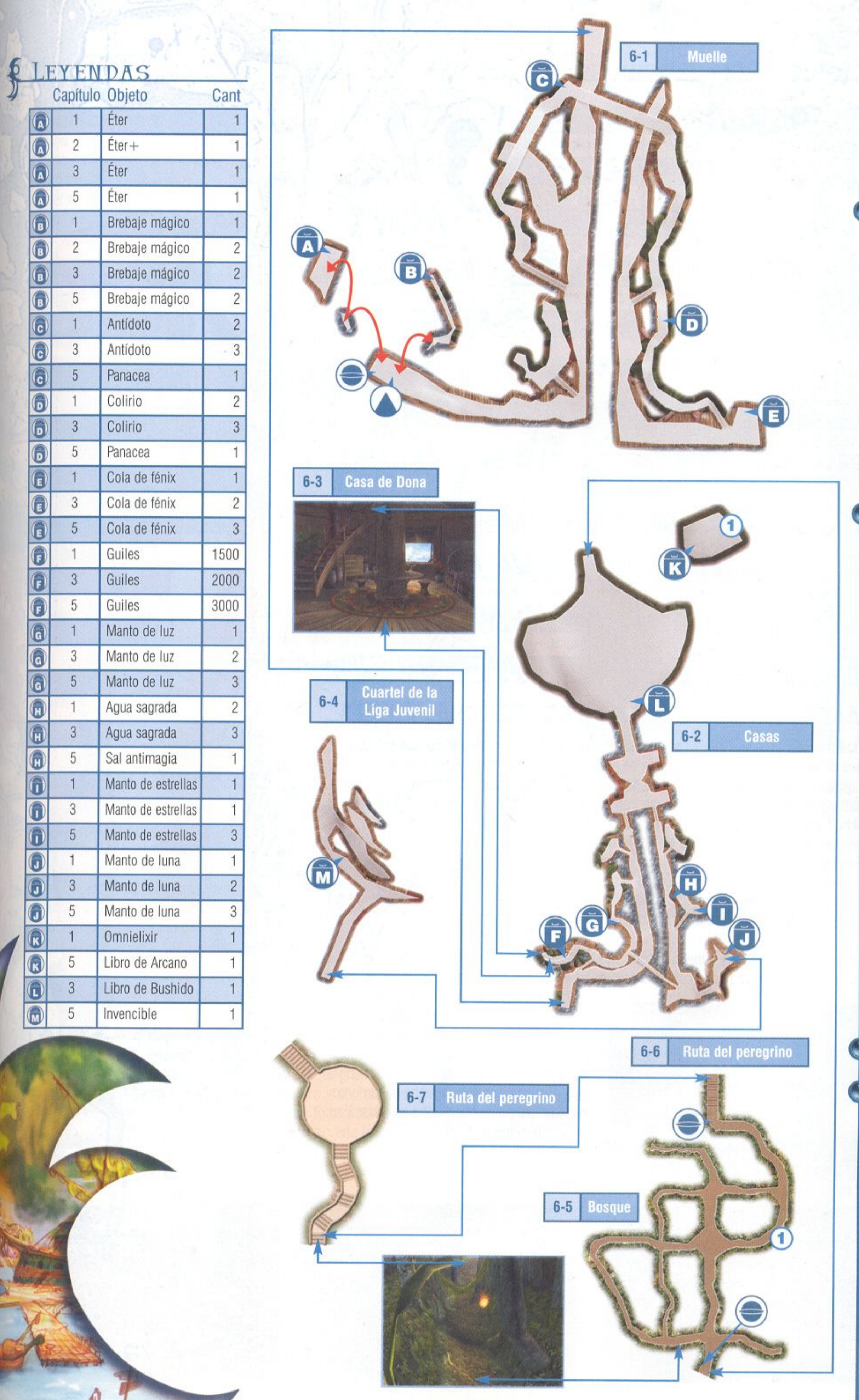
En los tiempos de Final Fantasy X...

Hace dos años, el pueblo fue destruido por Sinh. Después de que Yuna mandara a las almas de los muertos al Etéreo, ella le pidió a Tidus que fuera su compañera de viaje. Fue entonces cuando Wakka, la guardiana de Yuna y amiga de Tidus, decidió renunciar a su carrera como jugador profesional de blitzbol para dedicarse en cuerpo y alma a la protección de la joven líder. En Isla Kilika se unieron al heroico tándem otros tres miembros: Dona, Barthello y Wantz.



LEYENDAS

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Éter	1
A	2	Éter+	1
A	3	Éter	1
A	5	Éter	1
B	1	Brebaje mágico	1
B	2	Brebaje mágico	2
B	3	Brebaje mágico	2
B	5	Brebaje mágico	2
C	1	Antídoto	2
C	3	Antídoto	3
C	5	Panacea	1
D	1	Colirio	2
D	3	Colirio	3
D	5	Panacea	1
E	1	Cola de fénix	1
E	3	Cola de fénix	2
E	5	Cola de fénix	3
F	1	Guiles	1500
F	3	Guiles	2000
F	5	Guiles	3000
G	1	Manto de luz	1
G	3	Manto de luz	2
G	5	Manto de luz	3
H	1	Agua sagrada	2
H	3	Agua sagrada	3
H	5	Sal antimagia	1
I	1	Manto de estrellas	1
I	3	Manto de estrellas	1
I	5	Manto de estrellas	3
J	1	Manto de luna	1
J	3	Manto de luna	2
J	5	Manto de luna	3
K	1	Omnielixir	1
K	5	Libro de Arcano	1
L	3	Libro de Bushido	1
M	5	Invencible	1



Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Aspidión	1240	122	Cola de fénix x1 / Guanteletes x1
Avispón	78	18	Poción x1 / Cola de fénix x1
Chocobo	366	-	-
Ente rojo	99	28	Poción x1 / Trozo de bom x1
Fusilero	223	10	Granada barata x1 / Ultrapoción x1
Incendiario	186	10	Granada barata x1 / Ultrapoción x1
Oteadora	128	10	Poción x1 / Cola de fénix x1
Protoquimera	420	80	Poción x1 / Anillo del rayo x1
Recluta	168	10	Poción x1 / Cola de fénix x1

La tienda de Kilika

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje muerto
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua sagrada	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Campanilla	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege del Sueño
Capa blanca	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protégé de la Mudez
Gafas de plata	3000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege de la Ceguera
Estrella colgante	4000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege del Veneno

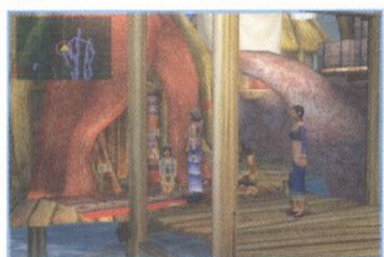
La fiebre de las esferas en Isla Kilika

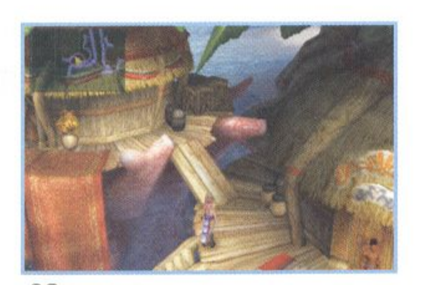
En los muelles de Kilika habrá muchos arcones con tesoros esperando a que los abran. Antes de que puedas hacer una rueda de reconocimiento del lugar toparás con Tobli (Fig. 1), quien te hablará del próximo espectáculo en el Río de la luna. No obstante, Tobli sólo mostrará su rostro una vez que hayas completado con éxito las misiones ¿Dónde está Wakka? y la Cacería de esferas en Zanarkand. Es más: es obligatorio que no hayas hablado con Tobli anteriormente en el Río de la luna y que no hayas completado la misión de vigilancia del Hypello. Más adelante te enterarás de la historia de Tobli (ver página 161). A mano izquierda de los Muelles verás a tres personas frente a una cabina (Fig. 2). El propietario de la tienda local, que está sentado a la izquierda, estará más que encantado de atender tus necesidades de consumo.

En las Casas (Mapa 6-2) sube el primer tramo de escaleras y luego tuerce a la izquierda hacia la casa de Dona (Fig. 3). Tras la secuencia en la que interviene el atareado Barthello, entra para incrementar el porcentaje del juego visto. Tras escuchar a Dona sube por las escaleras y abre el arcón del tesoro para hacerte con 1.500 Guiles. Luego sal de la casa y ve derechito a la puerta de madera (Fig 4). Atraviésala y escucha el discurso de Nooj. Tu siguiente misión empezará en cuanto termine de hablar.




01


02


03




04



Misión: ¡Apodérate de la esfera alucinante!

Después de meterte en el Bosque (Mapa 6-5) harás bien en regresar a la esfera de grabación y salvar la partida, ya que el camino que te dispones a recorrer no es precisamente un camino de rosas. Estate al loro sobre todo de los enormes Aspidiones armados (Fig. 5), ya que de momento no puedes vencer a estas criaturas. Si te encuentras a un Aspidión y quieres esquivar la batalla, aprieta el botón derecho del pad direccional y escoge Escapar del menú de comandos.

Antes que nada, baja por el pequeño camino secundario donde se te revelará la contraseña de la Liga Juvenil como Mono Squirter. Dado que las carreteras a izquierda y derecha están ambas custodiadas por guardas y no puedes pasar, escoge el estrecho camino central (Fig. 6) y corre hacia el punto más lejano hacia el norte (Fig. 7). Tendrás la oportunidad de escuchar conversaciones, así que haz uso de esta capacidad para quedarte con otra contraseña. Si te sientes lanzado, quédate por ahí un poco más y oirás una segunda contraseña. En tu ascenso hacia el templo tendrás que atravesar varios puestos de control ocupados por seguidores del Nuevo Yevon. Si te las tienes que ver con un número impar de guardas, la contraseña es Mono esculpid. Si la cantidad de guardas es par, la contraseña es Mono cobarde. Toma el camino de la derecha hacia la esfera de grabación y, una vez allí, asegúrate de salvar la partida (¡es crucial!). El siguiente jefe no anda lejos...



05



06




07

Un pequeño paseo

Vuelve a bajar por el camino de la derecha y salta al tronco del árbol que cuelga sobre el agua (Fig. 8) para alcanzar una meseta. Allí encontrarás un cofre que contiene un Omnielixir.



08

¿Pares o impares?

Cuando llegues a los guardas que hay cerca de las escaleras que llevan a la Ruta del peregrino (Mapa 2-7), cuenta cuántos soldados hay y contesta con la contraeña apropiada (número impar: Mono esculpido; número par: Mono cobarde). Tendrás que repetir esta operación tres veces más a medida que avances. En cada una de estas ocasiones en que aciertes, recibirás un objeto: en total te llevarás una Ultrapoción, Éter, Éter+ y una Losa de atuendos Bestia acuática, si bien este último objeto sólo te será entregado si aciertas todas las veces. Si cometes algún error, tendrás que superar una batalla.

Ahora te las verás con el jefe Golem X. Si puedes eliminar a esta criatura robótica, no sólo habrás completado esta misión sino que además habrás terminado el Capítulo 1. Entonces volverás a bordo del Celsius.

El jefe Golem X

Este contrincante es un bruto de mucho cuidado; primero deberías debilitar la potencia de sus ataques con el Rompebrazo. Deja que uno de los miembros de tu grupo ponga en práctica su magia Maga blanca y cure a sus aliadas después de que vayan atacando por turnos de forma continua al bicho con sus armas primarias. No pierdas de vista la VIT de tu grupo: que no baje del 50% del valor máximo, ya que un solo ataque del robot puede cargarse la mitad de la VIT de un personaje, y eso no queremos que suceda. Pega rápido y es posible incluso que venzas a Golem X sin darle ni siquiera la oportunidad de atacar. La velocidad es la clave.

GOLEM X

Ultraesencia	✓	Especie	Golem	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	11 (13)	VIT	1935 (4831)	PM	0 (0)		
Fuerza	74 (74)	Def. física	104 (104)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM				
Rapidez	62 (74)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-				

Robar	50% (100%)	Normal	Cota de mitrilo x1 (Cota de diamante x1)	Soborno	Normal	-
Guiles	1400 (3000)	Raro	Cota de mitrilo x1 (Cota de diamante x1)		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusion, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (4%)

Abandono	Normal	Muñequera x1 (Brazal de titán x1)	EXP	PH	Guiles
100% (100%)	Raro	Muñequera x1 (Brazal de titán x1)	350 (610)	1 (2)	1000 (1200)

CAPÍTULO 2

Los mapas y leyendas del Celsius están en la página 55.



CELSIUS

VISITA A BORDO

Habla con Shinra para ver una breve escena que en la que Yuna intenta adivinar la identidad de la misteriosa persona que se parece a "él". Entonces recibirás el siguiente Diccionario albhed. Continúa tu conversación con el Hermano y las otras Gaviotas, ve a la Zona de recreo a encontrarte con Tobli y su banda. Ten en cuenta que Tobli no estará allí si no has completado la misión Vigilar al Hypello o si no has habaldo con Tobli en el Río de la luna.

Habla con Daraya y accede a cantar con la banda. A continuación tendrás que empular a los músicos para que suban al ascensor. Primero usa los botones del pad direccional para empujar a Tobli; luego empuja al trompeta Pukara (Fig. 1), luego al alto Borra y por último al bajito Daraya.

El animoso Tobli no se deja guiar fácilmente hacia el ascensor, pero si metes a Tobli entre Yuna y la pared de la izquierda, tal como se muestra en el gráfico, verás que la tarea es mucho más fácil. Si consigues meter al cuarteto entero en el ascensor, recibirás Enterprise y empezará el concierto. Si sólo lo logras con los tres músicos, dejando fuera a Tobli, el concierto empezará igualmente, pero no recibirás Enterprise.

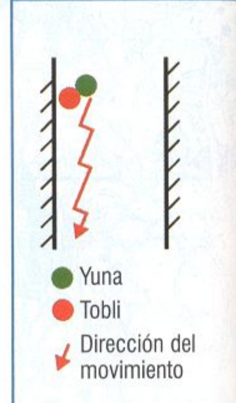
Cuando te despiertes en la Zona de recreo, habiendo tenido un intenso sueño, ve hacia el Cuarto de máquinas y abre los arcones del tesoro, que ahora contienen objetos nuevos.



01

Ve hacia el Puente y allí se te pedirá que elijas tu próximo destino. De tu dependerá el resto del juego.

Para elaborar esta guía escogimos devolver la esfera al Cuartel de la Liga Juvenil, pero no tienes por qué hacer lo mismo en absoluto. Tras una larga escena volverás al Celsius y descubrirás que Leblanc te ha robado. También encontrarás la Esfera de Leblanc.





02

MISIÓN: PLAN DE INFILTRACIÓN

Ahora tienes que encontrar tres uniformes, así que cuélate en la Mansión de Leblanc sin que nadie te vea. Regresa al Puente y habla con Buddy (Fig. 2). Tu próximo destino será Guadosalam, y allí podrás obtener pistas sobre dónde encontrar los tres uniformes. Antes de ir a donde haga falta, puedes optar por asumir algunas de las misiones "¿Y ahora qué?" que te presentamos a continuación.



¿Y AHORA QUÉ?

Ahora las siguientes tareas estarán disponibles, pero presta atención a las Notas, ya que algunas misiones sólo aparecerán en determinadas circunstancias.

Lugar	Misión	Notas	Página
Guadosalam	**Enlace activo**	-	**71**
Guadosalam	Recopilar información	Recopilar y vender información está recompensado con montones de Guiles	172
Isla Besaid	El hombre de la Liga Juvenil	Acepta el reto de Beclem y compite en la Guantelete de la pistolera	169
Camino de Miihen	¡A cazar chocobos!	-	170
Senda de las rocas hongo	¡Atraviesa la Senda!	Sólo si la esfera de Kilika fue devuelta a Nuevo Yevon; si no, recopilar información genérica	171
Río de la luna	¡A vender entradas!	-	172
Bosque de Macalania	Se buscan músicos	-	174
Llanuras de la calma	Monstruos en las ruinas	Después de la caza de chocobos en el Camino de Miihen	175
Ruinas de Zanarkand	Buscar monos y misiones secretas	Las dos opciones son posibles	176

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Guadosalam
Templo de Djose
Desierto de Bikanel
Monte Gagazet
Guadosalam
Bevelle

En los tiempos de Final Fantasy X...

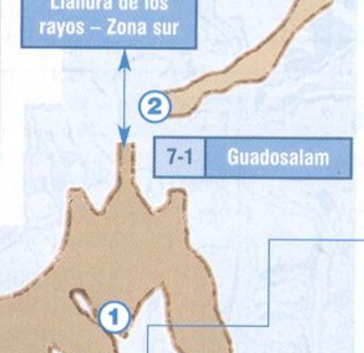
Seymour le pidió a Yuna que se casara con él en Guadosalam, pero ella necesitaba tiempo para considerar la propuesta y viajó con Tidus y sus otros compañeros al Etéreo. Allí Tidus invocó el alma de su padre, Jecht, pero sólo consiguió que apareciera el espíritu de su madre. Cuando el grupo salía del Etéreo, el espíritu de Lord Jyscal, el padre de Seymour, apareció en unas circunstancias dramáticas...

Guadosalam



7-5 Casa cerrada

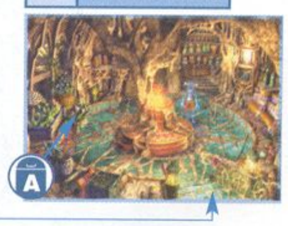
Llanura de los rayos – Zona sur

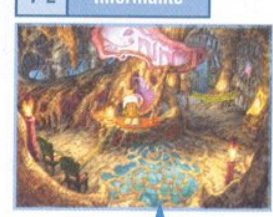


7-1 Guadosalam

Llanura de los rayos – Zona sur
Río de la luna – Senda norte

7-4 Tienda


7-3 Oficina de Tobli


7-2 Informante


La tienda de Guadosalam (Mapa 7-4)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Collar de perlas	4.000	Protege de Experiencia 0
Aretes de ángel	5.000	Protege de Muerte
Ajorca de oro	5.000	Protege de Piedra
Manto de viajero	10.000	Protege de Freno y Paro
Luz acalladora	15.000	Añade Mudez a algunos ataques; el que lo usa puede lanzar Mudez
Luz venenosa	15.000	Añade Veneno a algunos ataques; el que lo usa puede lanzar Bio

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	5	Mitón de káiser o Bola de cristal o "Sea un ganador"	1
B	5	Cuatro pulseras	1
C	5	Esfera de Baralai	1

Plan de infiltración

Al llegar a Guadosalam (Mapa 7-1) habla con el Hypello que merodea por ahí (Fig. 1). Parece ser que hay esbirros patrullando el Camino de Djose. Luego habla con el hombre de los pantalones cortos rojos que está sentado frente a la Esfera del viajero; te dirá que los del sindicato están en una pequeña expedición de ascenso al Monte Gagazet. Entonces habla con la mujer que hay a la derecha de la entrada de la Mansión de Leblanc y con el hombre de la izquierda de la entrada de la Oficina de Tobli, los cuales te dirán que el sindicato está de camino a Bikanel. Si quieres puedes pasarte por la tienda local, donde hallarás una variedad de objetos y además podrás hablar con los locales para ir avanzando en la misión secundaria que consiste en recopilar información – consulta el capítulo Secretos en la página 172 para averiguar más sobre esto.

01

Cuando hayas terminado de explorar Guadosalam ve a la Esfera del viajero y selecciona la opción de subir a bordo de la nave para regresar al Celsius.

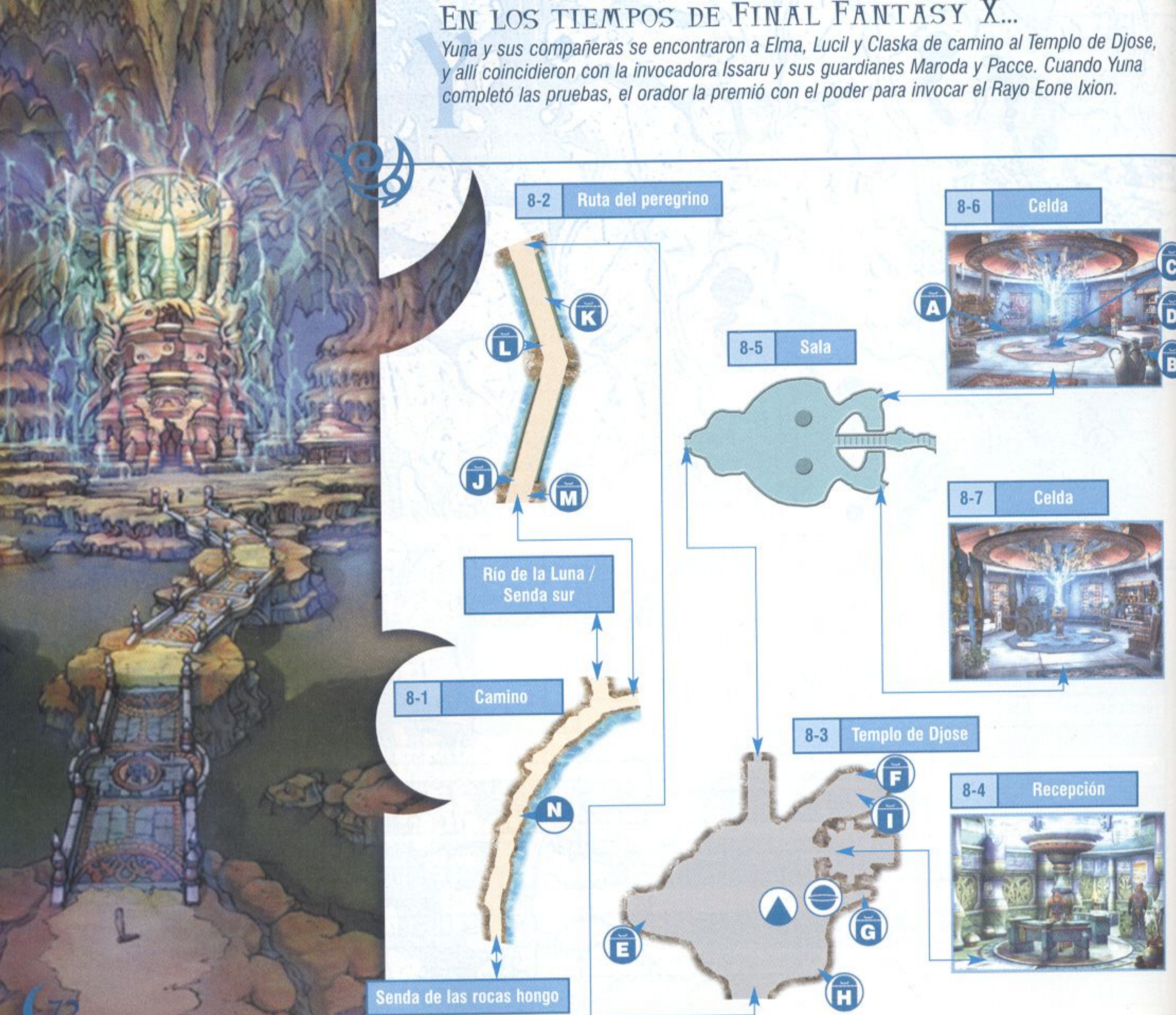
Para elaborar esta guía hemos optado por ir primero al Camino de Djose, luego al Desierto de Bikanel y finalmente al Monte Gagazet, pero no te sientas obligado a visitar estos lugares en el mismo orden. ¡Faltaría más!

Cuando vuelvas al Celsius habla con Colega y selecciona el Templo de Djose como próximo destino. Por supuesto, también puedes tirarte cierto tiempo completando las tareas que aparecen bajo el epígrafe "¿Y ahora qué?" (ver página 70).

Templo de Djose

En los tiempos de Final Fantasy X...

Yuna y sus compañeras se encontraron a Elma, Lucil y Claska de camino al Templo de Djose, y allí coincidieron con la invocadora Issaru y sus guardianes Maroda y Pacce. Cuando Yuna completó las pruebas, el orador la premió con el poder para invocar el Rayo Eone Ixion.

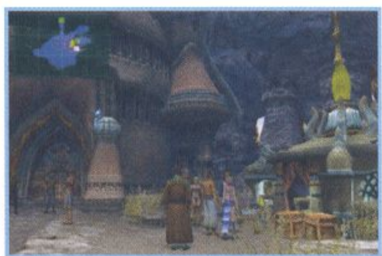


Consigue tu Carta de presentación

Si todavía tienes que completar la misión secundaria "Consigue tu Carta de presentación," deberías hacerlo ahora. Si ya tienes la carta, ve directamente al párrafo que empieza diciendo "Sigue adelante...".

Para obtener la Carta de presentación, plántate primero en la cola (Fig. 1) que hay fuera de la cabaña, junto a la Esfera del viajero (Mapa 8-3). Al cabo de unos segundos, la persona que hay al principio de la cola entrará en la cabaña. Sigue esperando hasta que todos los que hay delante de ti hayan entrado; entonces podrás entrar tú a la cabaña. Habla con el hombre que hay detrás del mostrador de Recepción y contéstale que quieres excavar cuando llegue el momento.

Ve a la Sala (Mapa 8-5) y, tras ver una escena, recibirás otro Diccionario albhed. Sigue a Gippal hacia el exterior del templo para ir a la Ruta del peregrino (Mapa 8-2) (Fig. 2). Tras la entrevista, selecciona "Estamos seguras" y recibirás la Carta de presentación.


01


02

Sigue adelante...

Baja por la carretera hasta que llegues al Camino (Mapa 8-1). Quédate en la senda central y ve con cuidado de no meterte por error en la bifurcación de la carretera, ya que eso te llevaría a la Senda sur. Cuando te hayas encontrado con las dos Esbirras (Fig. 3) empezará la siguiente misión.


03

Misión: ¡Apodérate de un uniforme!

Sigue el Camino (Mapa 8-1) hacia la Senda de las rocas hongo hasta que veas un Look súper, Flora, a mano derecha de la pantalla (Fig. 4). Cógelo y recibirás también la Losa de atuendos Decisión fácil, a menos que ya hayas obtenido el Look súper de Paine en el Capítulo 1. Los Looks súper se pueden equipar apretando L1 para entrar en la pantalla de cambio de vestisfera y luego R1 despés de que todas las vestisferas normales de la Losa de atuendos en uso se hayan equipado durante una batalla; por último hay que apretar ⊗. Averigua más cosas acerca de los Looks súper en el capítulo Cómo se juega, en la página 17. No hay mucho tiempo que perder con la emoción del descubrimiento, ya que Ormi y Logos te atacan inmediatamente en un intento por recuperar tu esfera recién hallada.

Tras derrotar a los contrincantes obtendrás un Uniforme. Regresa al Celsius, donde podrás escoger entre visitar los demás lugares donde hay uniformes en el Desierto de Bikanel y el Monte Gagazet, o bien dedicar cierto tiempo a las misiones secundarias que encontrarás detalladas en la sección "¿Y ahora qué?" de la página 70.


04

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Hierba del eco	1
B	2	Hierba del eco	2
C	3	Panacea	1
D	5	Panacea	2
E	1	Cola de fénix	1
F	2	Cola de fénix	2
G	3	Cola de fénix	3
H	5	Cola de fénix	4
I	5	¡Reparar es fácil!	1
J	1	Poción	2
K	2	Poción	3
L	3	Ultrapoción	3
M	5	Poción X	2
N	2	Flora	1

Monstruos

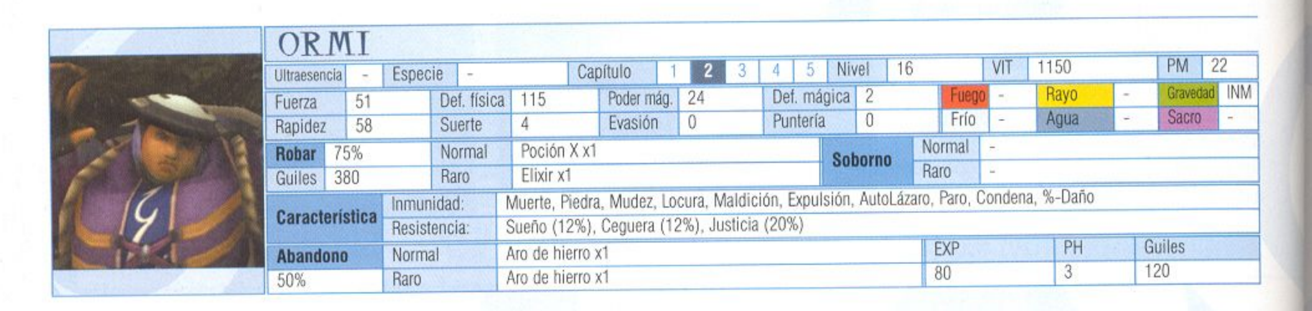
Nombre	VIT	EXP	Robar
Agámido	133	27	Antídoto x1 / Panacea x1
Avispón	78	18	Poción x1 / Cola de fénix x1
Cénzalo	233	38	Antídoto x1 / Colmillo venenoso x1
Chocobo	366	-	-
Ente dorado	84	40	Bola eléctrica x1 / x2
Esbirro veterano	232	10	Granada barata x1 / Granada x1
Sallet	60	4	Poción x1 / Manto de luz x1

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Guadosalam
Templo de Djose
Desierto de Bikanel
Monte Gagazet
Guadosalam
Bevelle

Los jefes Ormi, Logos y Esbirra veterana

Equipa a tu grupo con los accesorios que protegen de la Mudez y la Ceguera. Objetos como la Hierba del eco y el Colirio también resultarán útiles en esta batalla. Convierte a un miembro del grupo en Maga blanca para que pueda lanzar magia Cura y utilizar el comando Rezar. A otro componente del equipo deberías convertirlo en Estrella pop para que use el Baile nocturno y el Baile aburrido.

También deberías poner en práctica ataques mágicos como Piro y Hielo contra los oponentes. Concentra tus ataques en un enemigo cada vez, usando el Rompebrazo para debilitar su fuerza. Elimina a la Esbirra veterana primero, ya que es la más débil (sólo tiene 167 VIT) y te irá bien quitártela de encima.



ORMI

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** 3 4 5	Nivel	16	VIT	1150	PM	22
Fuerza	51	Def. física	115	Poder mág.	24	Def. mágica	2	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	58	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
								Gravedad	INM	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Poción X x1			**Soborno**		Normal	-		
Guiles	380	Raro	Elixir x1					Raro	-		
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño									
	Resistencia:	Sueño (12%), Ceguera (12%), Justicia (20%)									
Abandono	Normal	Aro de hierro x1				EXP		PH		Guiles	
50%	Raro	Aro de hierro x1				80		3		120	

LOGOS

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** 3 4 5	Nivel	17	VIT	1030	PM	48
Fuerza	15	Def. física	3	Poder mág.	16	Def. mágica	12	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	77	Suerte	10	Evasión	40	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
								Gravedad	INM	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Omnipoción x1			**Soborno**		Normal	-		
Guiles	400	Raro	Elixir x1					Raro	-		
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Condena, %-Daño									
	Resistencia:	Sueño (12%), Veneno (16%), Justicia (20%)									
Abandono	Normal	Manilla de plata x1				EXP		PH		Guiles	
100%	Raro	Manilla de plata x1				80		3		120	

DESIERTO DE BIKANEL

9-1 Desierto de Bikanel – Zona oeste

9-2 Oasis

9-3 Oasis

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	2	Mecania	1
B	5	Ansia de riquezas*	1

* Hace falta la Llave del desierto

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Angra Mainyu	333.444	5.000	Megalixir x1 / x1
Dracolectro	623	152	Bola fulminante x1 / Anillo del rayo x1
Hrimthurs	552	74	Cola de fénix x1 / x2
Nashorn	482	33	Poción x1 / Cola de fénix x1
Ojo volador	258	24	Cola de fénix x1 / x1
Perro asesino	202	36	Poción x1 / Cola de fénix x1

La tienda junto a la Esfera del viajero (Mapa 9-1)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje muerto
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Cámbiate, Maldición y Experiencia 0
Halo de fuego	3000	La mayoría de Habilidades reciben el elemento Piro
Anillo del fuego	3000	Reduce a la mitad el daño que causan los ataques Piro y permite al que lo usa lanzar Piro

¡A cavar en el desierto!

Te hará falta la Carta de presentación para excavar en el Desierto de Bikanel. Si todavía no has conseguido la carta, regresa a la página 73.

Si quieres echarles un vistazo a los objetos de la tienda local, habla con el hombre que hay junto a la Esfera del viajero. Si pasas, habla con Nhadala, que está frente a los vehículos, y enséñale tu Carta de presentación. La reconocerás fácilmente porque es rubia y lleva unas gafas de sol poco habituales (Fig. 1). Nhadala te manda al piloto (Fig. 2), con el que tendrás que hablar dos veces y selecconar luego "Oasis" como próximo destino.


01


02

Misión: Exploraci del oasis

Cuando llegues al Oasis (Mapa 9-2), adelántate un poco y verás un Look súper, Mecania, en la arena (Mapa 9-3). Cuando lo recojas, Logos te atacará.

Tras la pelea obtendrás el segundo Uniforme y la Losa de atuendos Resistencia estoica. Regresa entonces al Celsius. Puedes intentar completar más misiones secundarias (consulta la sección "¿Y ahora qué?" en la página 70) o bien ir hacia el Monte Gagazet a buscar el tercer y último Uniforme.

Los jefes Logos y las dos Esbirras veteranas

Esta batalla será fácil si adoptas las mismas tácticas que usaste en los encuentros previos con jefes. Un miembro del grupo debe concentrarse en las tareas de curación usando el comando Rezar y lanzando Cura. Otro componente tiene que ser Estrella pop y usar el Baile nocturno. Primero elimina a las Esbirras veteranas y luego debilita a Logos con el Rompebrazo. Protégete de la Mudez y la Ceguera con los accesorios adecuados o utiliza la Hierba del eco y el Colirio para curar los estados de condición que se tercien.

LOGOS

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	18	VIT	1220	PM	46

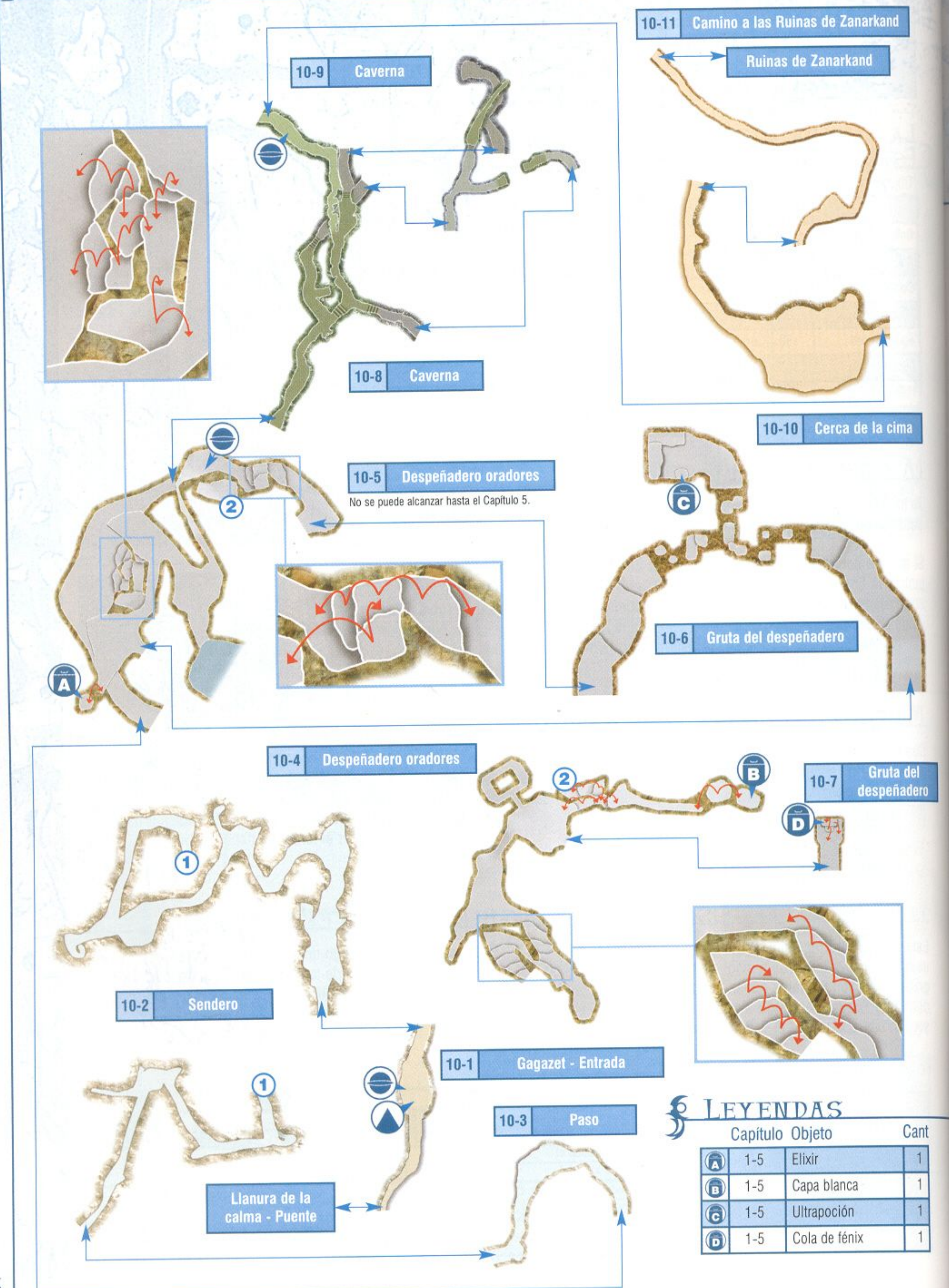
Fuerza	16	Def. física	3	Poder mág.	24	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	88	Suerte	10	Evasión	36	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	75%	Normal	Omnipoción x1	Soborno	Normal	-
Guiles	460	Raro	Elixir x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño
	Resistencia:	Veneno (16%), Justicia (20%)

Abandono	Normal	Anillo atrayente x1	EXP	PH	Guiles
100%	Raro	Anillo atrayente x1	160	1	200

MONTE GAGAZET



Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1-5	Elixir	1
B	1-5	Capa blanca	1
C	1-5	Ultrapoción	1
D	1-5	Cola de fénix	1

En los tiempos de Final Fantasy X...

Cuando Yuna y sus compañeros tuvieron que ascender al Monte Gagazet hace dos años, el Ronso que vivía allí no les dejó pasar. Sin embargo, Yuna consiguió convencer a Kelk, el mahor de los miembros del clan Ronso, de sus buenas intenciones y al final le persuadió de que les dejara pasar. También se encontró con Biran y Yenke en el viaje a través de las montañas. Yenke era el Ronso que le havía cortado el cuerno a Kimahri unos años antes, y la animadversión que todavía persiste entre los dos provocó incluso otra disputa.

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Arimán	99	2	Poción x1 / Cola de fénix x1
Bicoquet	182	44	Poción x1 / Manto de luz x1
Cañofidio	256	10	Cola de fénix x1 / x1
Colmillo blanco	378	40	Poción x1 / Cola de fénix x1
Esbirro veterano	232	10	Granada barata x1 / Granada x1
Flan amarillo	303	82	Bola eléctrica x2 / Bola fulminante x1
Flan pálido	188	24	Poción x1 / Aire antártico x1
Ojo volador	258	24	Cola de fénix x1 / x1
Protoquimera	420	80	Poción x1 / Anillo del rayo x1
Takouba	984	75	Cola de fénix x1 / Vela de la vida x2



Un viejo amigo...

Kimahri está en la Entrada (Mapa 10-1), junto a la Esfera del viajero. Era uno de los guardianes de Yuna en Final Fantasy X. Habla con Kimahri y luego colócate sobre la plataforma cuadrada (Fig. 1) que hay detrás de él. Selecciona el destino "Despeñadero oradores" y teleportate hacia la Caverna (Mapa 10-8).

Sigue la flecha roja del mapa orientativo para llegar al Despeñadero oradores (Mapa 10-4). Aquí hay una breve escena que te mostrará cuál es tu siguiente misión.

01

Misión: ¡Apodérate de un uniforme!

Mantén apretada la ◎ para trepar por la roca. Una vez arriba verás la entrada a la Gruta del despeñadero a tu derecha (Mapa 10-6). Antes de entrar en la cueva camina lentamente junto a ella hacia la roca flotante que hay a mano derecha. Si corres, la roca se desplazará rápidamente y no podrás alcanzarla. Para andar aprieta el stick analógico suavemente hacia la derecha.

Vuelve atrás y entra en la Gruta del despeñadero. Mantén apretada la ◎ para saltar por las plataformas de piedra. Salta a la siguiente serie de plataformas de piedra que van hacia la derecha para llegar a la parte superior de la Gruta del despeñadero (Mapa 10-6) y allí encontrarás un arcón del tesoro que contiene una Ultrapoción (Fig. 2).

Adéntrate más en la Gruta del despeñadero y en un momento dado aparecerás en el Despeñadero oradores (Mapa 10-5), donde debes escalar la cara de otra roca. Mientras trepas verás que una Esbirra intenta huir (Fig. 3).

El siguiente paso obvio para ti sería seguirla más allá de la Esfera del viajero y enfrascarte precipitadamente en una batalla contra Ormi, dos Esbirras veteranas y un Cañofidio. Sin embargo, si quieres renunciar al "paso obvio" y ser recompensado con una encantadora escena y un par de puntos extra en el porcentaje de juego visto, opta por el rodeo que te describimos más abajo. Otra ventaja de esta alternativa es que, tomando este camino, harás que las siguientes batallas contra jefes resulten ligeramente más fáciles, ya que te las verás con las dos Esbirras veteranas y el Cañofidio por separado, en lugar de junto a Ormi.



02



03

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Guadosalam
Templo de Djose
Desierto de Bikanel
Monte Gagazet
Guadosalam
Bevelle

Un pequeño rodeo para tener mejores vistas

Escala toda la cara de la roca donde viste a la Esbirra veterana y luego ve a la derecha, dejando atrás la entrada a la Gruta del despeñadero (Mapa 10-7) y cruzando el puente estrecho (Fig. 4). Atraviésalo manteniéndote a la izquierda de la pantalla y trepa por la siguiente roca. Ve a la izquierda a través de la entrada parcialmente oculta para llegar a una pequeña cascada (Fig. 5). Ve por el pasaje hasta la cornisa y contempla la traviesa escena que muestra a Yuna, Rikku y Paine disfrutando de un baño relajante. Luego sal de la cueva y ve hacia la Esfera del viajero. Salva la partida y sube a la montaña que hay a la izquierda para llegar a la siguiente batalla con un jefe. Primero te confrontarán dos Esbirras veteranas y un Cañofidio. Véncelos y el siguiente al que deberás derrotar será Ormi.

Ahora tienes un tercer Uniforme y la Losa de atuendos Bastión invulnerable, así que puedes volver al Celsius. Una vez a bordo, obtendrás la Losa de atuendos Acometida triunfal y podrás ponerte los Uniformes. Tu siguiente destino, Guadosalam, será seleccionado de forma automática. No obstante, puedes escoger uno distinto si deseas cumplir una misión secundaria de las descritas en "¿Y ahora qué?". Otra alternativa pasa por apretar la ◎ y volver al Puente. **Ten en cuenta que ésta es tu última oportunidad de emprender las misiones secundarias del Capítulo 2.**


04


05


06

Los jefes Ormi y dos Esbirras veteranas más Cañofidio

La batalla contra las Esbirras veteranas y el Cañofidio no debería plantearte demasiados problemas. Convierte a un miembro del grupo en Estrella pop para que pueda usar el Baile nocturno o el Baile aburrido. Vencer a Ormi será un poco más difícil, pero si usas el Rompebrazo y haces que un componente del grupo utilice el comando Rezar frecuentemente y lance Cura, tu victoria debería estar garantizada. Como la Def. Mágica de Ormi es baja, los ataques mágicos son muy efectivos contra él.

ORMI

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	**2**	3	4	5	Nivel	18	VIT	1350	PM	22

Fuerza	79	Def. física	118	Poder mág.	16	Def. mágica	2	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	92	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	75 %	Normal	Poción X x1	**Soborno**	Normal	-	
Guiles	520	Raro	Elixir x1		Raro	-	
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño					
	Resistencia:	Veneno (4%), Justicia (20%)					
Abandono	Normal	Broche de nácar x1		EXP		PH	Guiles
100 %	Raro	Broche de nácar x1		180		1	200

¿Y ahora qué?

Ahora estarán disponibles las siguientes tareas, pero ten en cuenta la información de las Notas, ya que algunas misiones sólo aparecen en determinadas circunstancias.

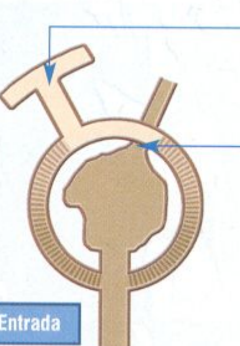
Lugar	Misión	Notas	Página
Guadosalam	**Enlace activo**	-	**79**
Guadosalam	Recopilar información	Recopilar y vender información está recompensado con un montón de Guiles	172
Isla Besaid	El hombre de la Liga Juvenil	-	169
Camino de Miihen	¡A cazar chocobos!	-	170
Senda de las rocas hongo	¡Atraviesa la Senda!	Sólo si la esfera de Kilika fue devuelta a Nuevo Yevon; si no, a recopilar información genérica	171
Río de la luna	¡A vender entradas!	-	172
Bosque de Macalania	Se buscan músicos	-	174
Llanuras de la calma	Monstruos en las ruinas	Tras la misión ¡A cazar chocobos! en el Camino de Miihen.	175
Ruinas de Zanarkand	Buscar monos y misiones secretas	Ambas opciones son posibles	176

GUADOSALAM

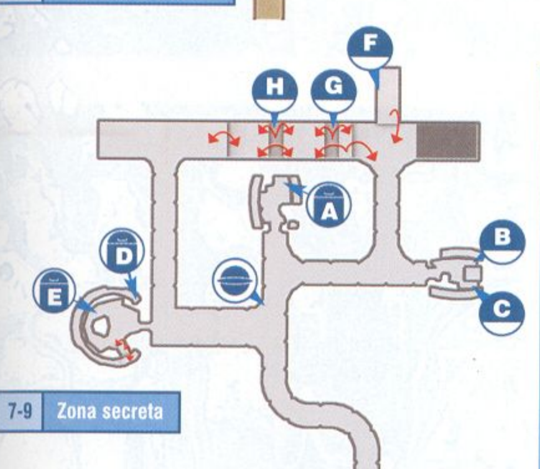
Los mapas restantes y las leyendas de la zona de Guadosalam están en la página 71.

Mansión

7-8 Dormitorio



7-6 Mansión – Entrada



7-9 Zona secreta

7-7 Salón

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	2-5	Horquilla de oro o Perfume embriagador	1
B	2	Esfera Escarlata 10	1
C	3	Esfera de Gaol	1
D	2-5	Esfera Escarlata 4	1
E	2-5	Cuatro aros	1
F	2	Interruptor de seguridad 1	1
G	2	Interruptor de seguridad 2	1
H	2	Interruptor de seguridad 3	1

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Cobra de repitición	1420	102	Cola de fénix x1/ Bola eléctrica x2
Esbirra veterana	167	10	Poción x1 / x2
Esbirro veterano	232	10	Granada barata x1 / Granada x1

¡A la guarida de Leblanc!

Cuando llegues a Guadosalam (Mapa 7-1), ve a la Mansión – Entrada (Mapa 7-6) y ponte los Uniformes para abordar tu siguiente misión.

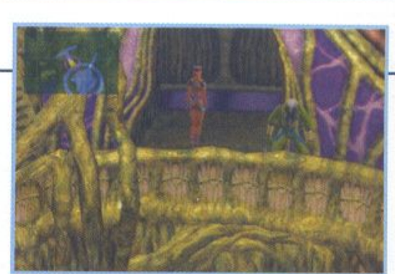
¡No te olvides de comprar!



No desaproveches la oportunidad de visitar la tienda de Guadosalam (Mapa 7-4). Si todavía no tienes una Ajorca de oro, Aretes de ángel y una Estrella colgante, quizá desees comprar aquí estos objetos, ya que te serán útiles en la batalla contra el jefe que te espera en esta misión.

Misión: Quien roba a un ladrón...

Avanza junto a los guardas disfrazada de Esbirra veterana para llegar a la Entrada (Mapa 7-6). La única ruta abierta para ti en estos momentos es la que consiste en atravesar la puerta más baja y cruzar el Salón (Mapa 7-7). Allí te encontrarás con Ormi y Logos, que no te reconocerá y te ordenará que vayas y atiendas las necesidades personales de Leblanc. Sube las escaleras y entra en el Dormitorio de Leblanc (Mapa 7-8) (Fig. 1).



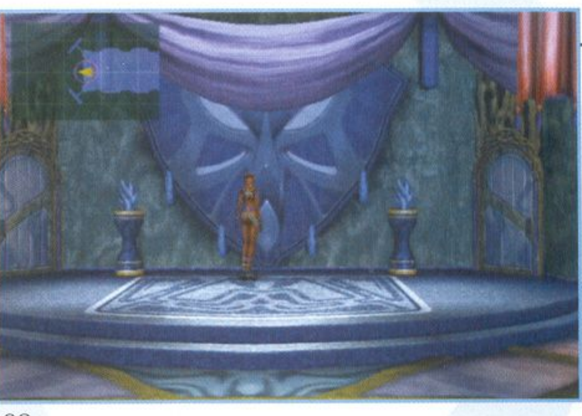
01

El masaje de la jefa

Leblanc quiere que le des un masaje. Cuanto más satisfactorio sea el masaje, más puntos recibirás. Tienes 15 movimientos para intentar ganar 32 puntos de Satisfacción y tu puntuación total determinará el contenido de los arcones de tesoros que hay en la Zona secreta (Mapa 7-9). Si agasajas a Leblanc con un masaje perfecto ganarás como mínimo 32 puntos y el cofre del tesoro contendrá una Horquilla de oro. Si obtienes menos de 32 puntos, el arcón contendrá un Perfume embriagador. Si quieres averiguar más cosas acerca de este mini-juego, consulta el capítulo de Secretos en la página 208.

¡Adelante!

Después de que Ormi y Logos te hayan librado de la obligación del masaje, baja al Salón (Mapa 7-7). Aprieta ⊗ para examinar la puerta que hay al fondo de la habitación (Fig. 2). Contempla la escena y luego entra en la Zona secreta (Mapa 7-9). Avanza unos cuantos pasos y te las verás con Ormi y dos guardas.



02

El jefe Ormi

Tu estrategia aquí debería ser idéntica a la que utilizaste en la batalla del Monte Gagazet (ver páginas 78 y 146). La habilidad de la Estrella pop, el Son de torero, reducirá la probabilidad de golpes directos procedentes del potente ataque Abrazo asfixiante de Ormi. Usa la Cola de fénix o haz que una Maga blanca lance Lázaro para revivir a los personajes del grupo que hayan quedado fuera de combate.



Una esfera a tiro...

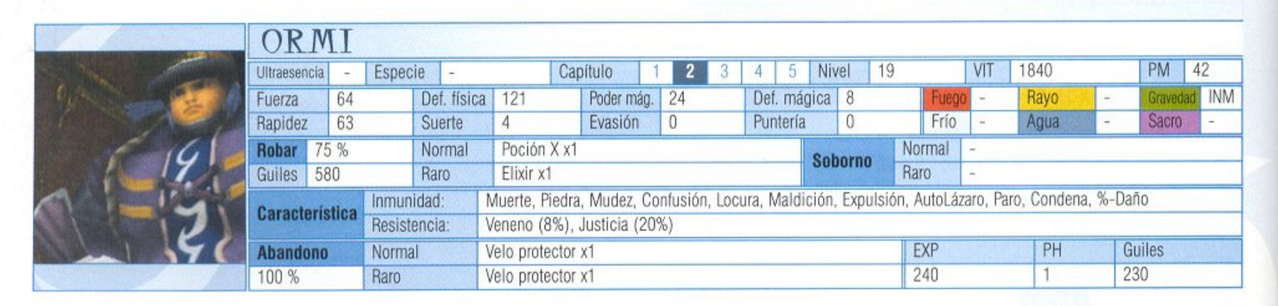
Tras la victoria sigue por la Zona secreta hasta que llegues a la Esfera del viajero, donde deberás salvar la partida. Cruzarás una habitación donde hay un arcón (Fig. 3) unos pasos más allá. El contenido del cofre dependerá de tu gracia dando masajes (será o una Horquilla de oro o un Perfume embriagador), tal como te explicamos antes. Luego sigue el camino en dirección a la flecha roja hasta que llegues a otra estancia. En la mesilla de noche encontrarás una Esfera Escarlata 10. ¡Pero no te precipites! Como te puedes imaginar, Ormi y Logos no tienen nada claro eso de que tú te apropies de la esfera.



03

El jefe Ormi y Logos

Antes de la batalla asegúrate de que has equipado los accesorios relevantes que te harán falta para protegerte del Veneno y de la Piedra, como por ejemplo la Estrella colgante o la Ajorca de oro. Haz que tu Maga blanca lance Coraza contra el grupo enemigo y acuérdate de sanar frecuentemente con magia Cura y el comando Rezar a tus colegas. Debilita la resistencia de tus oponentes con el Baile nocturno y el Baile aburrido, así como con el siempre fiel y efectivo Rompebrazo.



ORMI

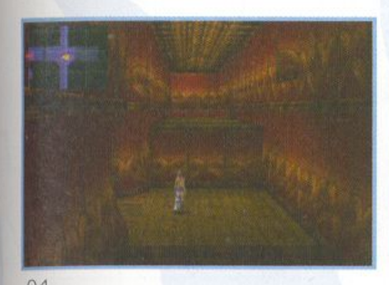
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	19	VIT	1840	PM	42
Fuerza	64	Def. física	121	Poder mág.	24	Def. mágica	8	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	63	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	75 %	Normal	Poción X x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	580	Raro	Elixir x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño													
	Resistencia:	Veneno (8%), Justicia (20%)													
Abandono	Normal	Velo protector x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Velo protector x1	240	1	230										

LOGOS

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	20	VIT	1432	PM	64
Fuerza	16	Def. física	4	Poder mág.	26	Def. mágica	14	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	90	Suerte	10	Evasión	38	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	75 %	Normal	Omnipoción x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	580	Raro	Elixir x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño													
	Resistencia:	Veneno (16%), Justicia (20%)													
Abandono	Normal	Me gusta este x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Me gusta este x1	240	1	230										

¡No esquives los pinchos!

Corre en la dirección que indica la flecha (Fig. 4). Para que se revele el pasaje secreto que hay al final de la habitación de la trampilla tienes que activar tres interruptores. Sigue la flecha roja para localizar y activar el Interruptor de seguridad 2 en el primer espacio (Fig. 5). Busca el Interruptor de seguridad 3 en el siguiente y avanza en la dirección de la flecha hasta llegar a la trampilla de los pinchos. En lugar de esquivarlos, anda hacia ellos para terminar en el hueco que hay encima del pasillo principal. Activa el Interruptor de seguridad 1, que está a tu derecha. Sigue la flecha roja que lleva al último interruptor y cruza el siguiente pasaje. Cuando llegues a la Esfera del viajero, guarda la partida y entra en la pequeña estancia de la izquierda (Fig. 6). Allí encontrarás no sólo a Ormi y a Logos, sino también a Leblanc. Derrota al trio y tu misión estará co completada. Tus esfuerzos se verán recompensados con la Losa de atuendos Luz rehabilitadora. Guarda la partida y regresa al Celsius, listo para dirigirte a Bevelle.



04



05



06

Los jefes Ormi, Logos y Leblanc

Equipa los accesorios Ajorca de oro y Aretes de ángel con antelación para protegerte de la Piedra de Logos y de la Muerte. Haz que tu Maga blanca lance el Escudo Coraza, el comando Rezar y la Cura y entonces concéntrate en atacar a Ormi. Debilítale con el Rompebrazo y el Rompecoraza. Mientras los tres enemigos estén aún en pie, usarán su peligroso ataque Huracán del adiós, así que cárgate rápidamente a Ormi. Hac que tu Maga blanca lance Antimagia para quitarle la magia protectora a Leblanc. Una vez esté eliminado Ormi, dirige tu atención a Logos y, por último, a Leblanc.

ORMI

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	19	VIT	1344	PM	45
Fuerza	53	Def. física	84	Poder mág.	26	Def. mágica	16	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	42	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	75 %	Normal	Poción X x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	600	Raro	Elixir x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño													
	Resistencia:	Veneno (12%), Justicia (4%)													
Abandono	Normal	Campanilla x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Campanilla x1	260	2	240										

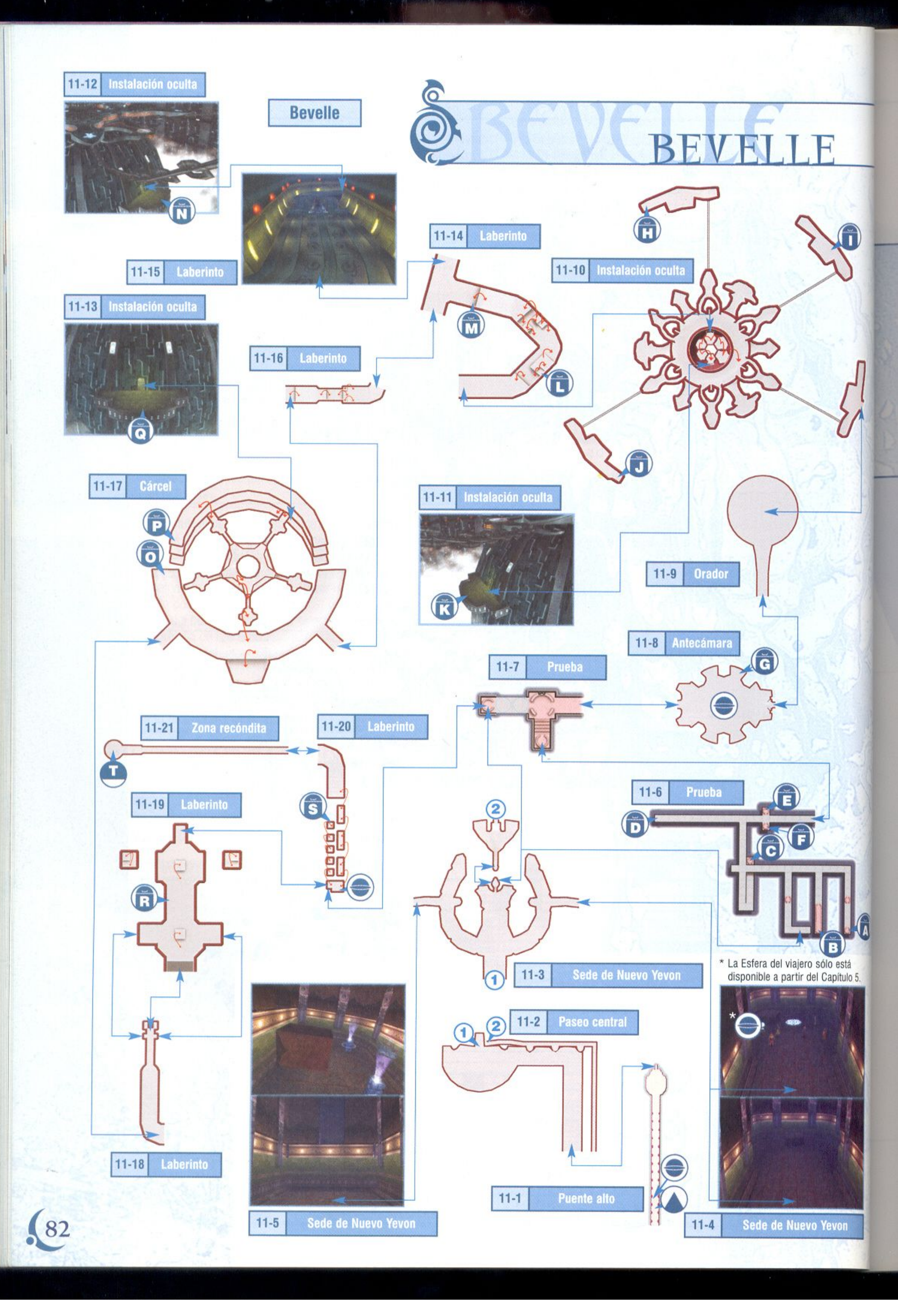
LOGOS

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	21	VIT	989	PM	70
Fuerza	17	Def. física	4	Poder mág.	28	Def. mágica	18	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	49	Suerte	10	Evasión	40	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	75 %	Normal	Omnipoción x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	640	Raro	Elixir x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, %-Daño													
	Resistencia:	Veneno (16%), Justicia (20%)													
Abandono	Normal	Brazal repelente x1	EXP	PH	Guiles										
75 %	Raro	Brazal repelente x1	260	2	240										

LEBLANC

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	23	VIT	1380	PM	460
Fuerza	33	Def. física	10	Poder mág.	32	Def. mágica	62	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	53	Suerte	16	Evasión	22	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	75 %	Normal	Elixir x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	1500	Raro	Elixir x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Def. física +/-, Puntería +/-, Condena, %-Daño													
	Resistencia:	Veneno (39%), Justicia (24%)													
Abandono	Normal	Esfera ensamblada x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Esfera ensamblada x1	380	2	300										

BEVELLE



* La Esfera del viajero sólo está disponible a partir del Capítulo 5.

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	2	Panacea	3
A	3	Velo prometido	1
A	5	Cota de cristal	1
B	2	Panacea	3
B	3	Panacea	4
B	5	Panacea	5
C	2	Guiles	3.000
C	3	Guiles	5.000
C	5	Guiles	10.000
D	2	Ultrapoción	4
D	3	Ultrapoción	5
D	5	Ultrapoción	6
E	2	Poción	8
E	3	Poción	9
E	5	Poción	10
F	2	Cola de fénix	4
F	3	Cola de fénix	5
F	5	Cola de fénix	8
G	2	Cola de chocobo	1
G	3	Cola de chocobo	2
G	5	Cola de chocobo	3
H	2	Hebilla de cristal	1
H	3	Aretes de hada	1
H	5	Velo prometido	1
I	2	Guiles	500
I	3	Guiles	800
I	5	Guiles	1.200
J	2	Collar de perlas	1
J	3	Broche de nácar	1
J	5	Libro de magia b.	1
K	1-5	Cinta	1
L	2	Éter	4
L	3	Éter	5
L	5	Éter	6
M	2	Panacea	4
M	3	Panacea	5
M	5	Panacea	6
N	1-5	Losa de atuendos Victoria aplastante	1
O	2	Cola de fénix	5
O	3	Cola de fénix	6
O	5	Cola de fénix	8
P	1-5	Autoextractor F	1
Q	1-5	Autoextractor M	1
R	2	Ultrapoción	1
R	3	Panacea	1
R	5	Sal antimagia	1
S	1-5	Lord oscuro vestisfera	1
T	3	Esfera Escarlata 1	1



En los tiempos de Final Fantasy X...

Hace dos años, los compañeros de Yuna salieron pitando a Bevelle para rescatarla de las garras de Seymour. Sin embargo, Tidus y sus amigos cayeron en una emboscada y fueron capturados por Kinoc y sus hombres. Los héroes fueron juzgados por un tribunal y posteriormente enviados al Canal de la purgación, sometidos a Bevelle – un destino considerado peor todavía que la muerte.

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Flan blanco	625	98	Aire ártico x1 / Corona de Juno x1
Fusilero	223	10	Granada barata x1 / Ultrapoción x1
Golem 99	2.775	200	Cota de mitrilo x1 / Velo protector x1
Golem X	1.935	350	Cota de mitrilo x1 / x1
Incendiario	186	10	Granada barata x1 / Ultrapoción x1
Kukulcán	3.220	135	Aguja de oro x2 / Panacea x1
Maldeojo	688	65	Antídoto x2 / x3
Skink	882	108	Ultrapoción x1 / Panacea x1
YAC-13	1.380	80	Bomba chica x1 / Granada somnífera x1
YAU-28	1.270	80	Granada x1 / Bomba chica x1

La tienda de Barrabar en el Puente alto (Mapa 11-1) y en la Antecámara (Mapa 11-8)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje fuera de combate
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Cámbiate, Maldición y Experiencia 0
Campanilla	3.000	Protege del Sueño
Capa blanca	3.000	Protege de la Mudez
Gafas de plata	3.000	Protege de la Ceguera
Estrella colgante	4.000	Protege del Veneno

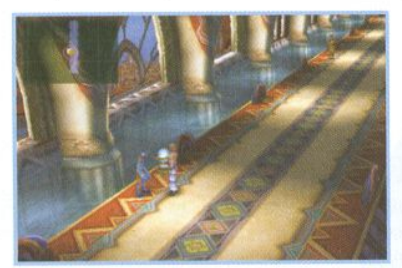
¡Asalto a Bevelle!

Cuando llegues al Puente alto (Mapa 11-1) te las tendrás que ver con unos guardas. Una vez que les hayas derrotado, dará comienzo tu siguiente misión. Puedes guardar la partida en una Esfera del viajero que hay por ahí cerca. Si devolviste la esfera a Nuevo Yevon al principio del Capítulo 2, los guardas no aparecerán.

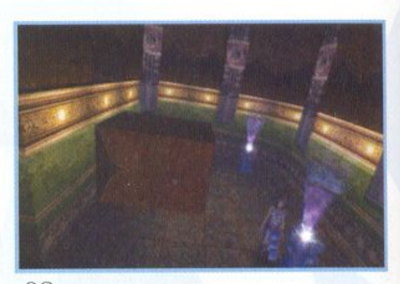
Misión: Asalto a Bevelle

Barrabar se encuentra junto a la Esfera del viajero y estará encantado de venderte algunos objetos (Fig. 1). Si devolviste la esfera a Nuevo Yevon al principio del Capítulo 2, el hombre que hay a la derecha del Puente alto se ofrecerá para darte una vuelta. Acepta la propuesta si tienes prisa.

Avanza por el Puente alto, donde serás atacado por guardas unas cuantas veces. Tu destino final es la Sede de Nuevo Yevon (Mapa 11-3). Cuando llegues allí tuerce a la derecha y métete en la estancia pequeña. Mantén apretada la ◎ para subirte a la plataforma (Fig. 2) y que se revele un pasaje en alguna parte. Ahora vuelve al vestíbulo y ve hacia el lado opuesto de donde descubriste el pasaje recién descubierto. Mantén la ◎ apretada para subir y luego baja a un pequeño vestíbulo que contiene dos pedestales. Aprieta ⊗ (Fig. 3) para examinar el pedestal más bajo y cambia el destino del ascensor principal del vestíbulo de entrada para que te lleve hacia abajo, hasta los Recintos de la Prueba de Bevelle (Mapa 11-6).

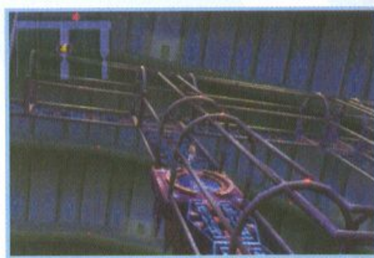

01


02


03

Pasarelas y arcones de acá para allá

Después de librar tu primera batalla (Fig. 4) (Mapa 11-6), los patrones de movimiento se activarán en las pasarelas, aunque éstas no interferirán en tu habilidad para alcanzar los diversos arcones del tesoro. Puedes evitar a la mayoría de los Monstruos de las pasarelas, pero algunos de ellos aparecerán de repente y te tenderán una emboscada. Sigue la flecha roja hasta que llegues a la Antecámara (Mapa 11-8). Una vez allí, podrás guardar la partida y comprarle objetos a Barrabar. También hallarás un cofre del tesoro que contiene una Cola de chocobo. Ve hacia la Cámara del orador (Mapa 11-9) y pasa desde allí automáticamente a la Instalación oculta (Mapa 11-10), donde Leblanc y sus dos adláteres están esperando tu llegada. Por desgracia, tu mapa orientativo estará temporalmente desactivado a partir de este punto.


04

La Instalación oculta

Si vas al borde derecho de la plataforma se disparará una alarma. Esto es inevitable, así que no te preocupes. Ahora ve al fondo de la plataforma y encontrarás una columna baja. Aprieta la ⊗ junto a la columna y serás informado de que el sistema de seguridad de la Instalación oculta debe ser desactivado de forma manual usando las tres torres de control con luces azules si accedes a los niveles inferiores. También serás avisado de que las torres con luces rojas están configuradas en modo defensa.

Ahora ve al extremo superior de la plataforma y salta desde la parte derecha hacia una cadena por la que te deslizarás hasta llegar a la plataforma con seis torres de control. Si te mueves hacia delante serás automáticamente atacado por dos Artilleros Y-13. Derrótalos y te encontrarás frente a la torre de seguridad que acabas de dejar atrás. Las dos columnas de luz que hay junto a la torre son azules, así que pasa entre las dos y sube las escaleras que hay más allá para empezar el proceso de desactivación del sistema de seguridad. Al hacerlo desencadenarás una batalla contra el Golem X, el jefe al que te enfrentaste al final del Capítulo 1 en Kilika. Utiliza la Coraza para proteger a tu grupo y debilita al enemigo con el Rompecoraza y el Rompebrazo. Cuando le hayas vencido, aparecerá una plataforma en el foso del medio; otras dos de éstas y podrás saltar a la apertura roja que lleva a los niveles inferiores. Si sigues por la pantalla hacia arriba, avanzando en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del foso, las torres segunda y cuarta que te encuentres tendrán luces azules, lo que significa que debes pasar entre las dos como antes para desactivar el sistema de seguridad. Evita las torres con luces blancas lights a menos que quieras llegar a la Cinta oculta, tal como se explica en el capítulo de Secretos, en la página 200.


05


06

Detrás de la mayoría de torres hay cadenas por las que puedes subir para llegar a la pared exterior (Fig. 6). En las plataformas de fuera encontrarás arcones con objetos y accesorios. Mantén apretada la ◎ para deslizarte de nuevo para abajo hacia la plataforma central. Una vez que hayas activado el tercer generador, aparecerá el guardia Custodio. Tras la batalla, el sistema de seguridad será historia y tú podrás entrar en el pasaje que lleva al Laberinto (Mapa 11-14).

El jefe Custodio

Haz que tu Maga blanca cure al grupo y lance Escudo y Coraza. Empieza por practicar un poco el Rompebrazo y el Rompecoraza con tu contrincante. Si el guarda Custodio lanza Muerte, usa la Cola de fénix o lanza Lázaro para resucitar a los de tu grupo. Cura el estado de Freno con la Panacea o haz que tu Maga blanc miembros a lance Esna. De igual forma puedes curar el Veneno con Esna o con un Antídoto.

CUSTODIO

Ultraesencia	✓	Especie	Custodio	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	21 (33)	VIT	3680 (7864)	PM	9999 (9999)
Fuerza	32 (78)	Def. física	62 (62)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	38 (38)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	62 (82)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2
Robar	50 % (100 %)	Normal	Brebaje mágico x1 (Anillo de vigor x1)	**Soborno**	Normal	-					
Guiles	1600 (3600)	Raro	Brebaje mágico x2 (Anillo de vigor x1)		Raro	-					
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, (Poder mág. +/-), Condena, %-Daño									
	Resistencia:	Justicia (39%)									
Abandono	Normal	Aro Revitalia x1 (Pócima mágica x3)	EXP	PH	Guiles						
100 %	Raro	Aro Revitalia x1 (Pócima mágica x4)	700 (1.500)	1 (2)	800 (12.000)						

A TRAVÉS DEL LABERINTO HACIA EL DESTINO

Usa las tres plataformas para saltar abajo, a la apertura roja (Fig. 7), y sigue por el pasaje más allá, hacia el Laberinto (Mapa 11-14). Cuando llegues a la intersección en forma de 'T', tuerce a la derecha. Activa el glifo del centro para revelar una pltaforma en movimiento (Fig. 8). Úsala para llegar a la Instalación oculta (Mapa 11-12), donde descubrirás un arcón del tesoro que contiene la Losa de atuendos Victoria aplastante. Regresa al cruce de antes y toma el camino de la izquierda (Mapa 11-16).

Sube las dos columnas (Fig. 9) para activar un puente que cubrirá el hoyo. Al llegar a la Cárcel de Bevelle (Mapa 11-17) se te pondrá chula una enrome máquina robótica. Puedes pasar de ella totalmente, pero si quieres ganar accesorios exóticos como el Autoextractor F y el Autoextractor M, consulta el capítulo de Secretos en la página 175. Sigue por la pasarela hacia la izquierda y llegarás al Laberinto (Mapa 11-18).

07



08



09

UN POCO DE TRAJÍN...

En un momento dado llegarás a una plataforma donde hay tres transportadores aparcados. Primero usa cualquiera de los dos transportadores que miran hacia los lados.

- Sube al transportador (Fig. 10) y baja en él al Laberinto (Mapa 11-19).
- Ve al extremo inferior de la pantalla (no te subas a la plataforma de piedra) y desde aquí salta abajo (Fig. 11). Llegarás de nuevo a los dos transportadores que quedan.
- Usa el transportador del medio para subir.
- Verás una plataforma. Súbete a ella (Fig. 12) para que se levanten más plataformas que llevan a un arcón que hay en otro lugar (Mapa 11-20). El transportador te traerá de vuelta.
- Usa el otro transportador para bajar.
- Ve al otro lado (no te subas a la plataforma de piedra) y usa el transportador que ya usaste antes para subir de nuevo.
- Usa otra vez el transportador del medio.
- Súbete a la plataforma de piedra una vez más para levantar más plataoformas (Mapa 11-20). Cunado lo hayas hecho, coge el transportador de vuelta abajo.
- Súbete al transportador que mira hacia el lado para bajar de nuevo (Mapa 11-19).



01



02



03

...PARA CONSEGUIR UNA VESTISFERA NUEVA

Ahora puedes subir a las dos plataformas de piedra para revela run puente que cruza el transportador (Fig. 12). Usa el transportador y guarda la partida. Ahora podrás llegar al arcón que hay a la izquierda, que contiene la vestisfera Lord oscuro (Fig. 13). Te encontrarás con Baralai, el primero de los dos jefes, de camino a la Zona recóndita (Mapa 11-21).



13



14

Antes de seguir tras la victoria, vuelve a la Esfera del viajero y guarda la partida. Una vez que lo hayas hecho, corre hasta el final de la Zona recóndita y enfréntate al poderoso eone, Bahamut. Luego tendrás la oportunidad de guardar la partida antes de proceder al Capítulo 3.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Guadosalam
Templo de Djose
Desierto de Bikanel
Monte Gagazet
Guadosalam
Bevelle

El jefe Baralai

Dado que los ataques de Baralai son potentes y vienen muy seguidos, necesitarás que una Maga blanca vaya curando y lanzando Coraza. Usa el Rompebrazo y el Rompecoraza para debilitar a Baralai. Contrataca su Paro y su Freno con Prisa. Haz que Rikku y Lord oscuro lancen los potentes ataques de Ceguera. Evita usar el comando Tiro rápido, ya que al hacerlo provocarás que Baralai use su devastador ataque Bala explosiva.

BARALAI															
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	24	VIT	3380	PM	540
Fuerza	71	Def. física	42	Poder mág.	54	Def. mágica	4	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	135	Suerte	4	Evasión	33	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	100 %	Normal	Brazal repelente x1	**Soborno**	Normal	-									
Guiles	2000	Raro	Brazal repelente x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (39%)													
Abandono	Normal	Collar de perlas x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Collar de perlas x1	1000	10	1300										

El jefe Bahamut

Los ataques de Bahamut son extremadamente potentes, así que asegúrate de usar con frecuencia el comando Rezar y de echar mano de la magia Cura. El taque Megafulgor de tu oponente se anuncia con una cuenta atrás en cinco pasos, lo que debería darte el tiempo suficiente para proteger a tu grupo con el Escudo y llevar a cabo las curas que sean necesarias. Una vez más te recomendamos la eficaz estrategia de convertir a uno de los personajes en Lord oscuro para que utilice repetidamente el ataque Ceguera.

BAHAMUT															
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	20	VIT	8400	PM	9999
Fuerza	71	Def. física	160	Poder mág.	86	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	86	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50 %	Normal	Luz acalladora x1	**Soborno**	Normal	-									
Guiles	2200	Raro	Luz acalladora x1		Raro	-									
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (39%)													
Abandono	Normal	Estampa bendita x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Estampa bendita x1	1300	15	1000										



CAPÍTULO 3

CELSIUS

Los mapas y la guía del Celsius están en la página 55.



UNA DECISIÓN DIFÍCIL

Las cosas van cada vez más rápido. Tienes que hacer una elección difícil entre tres Enlaces activos: Isla Besaid, Isla Kilika y Senda de las Rocas Hongo. Si devolviste la esfera a Nuevo Yevon en el Capítulo 2, el Enlace activo que elegirás en tercer lugar será Bevelle. El orden en el que visites estos lugares no marca una gran diferencia. En esta guía hemos optado por ir primero a Isla Besaid y continuar en el orden de la lista.

DATE UN RESPIRO...

También puedes optar por visitar otros lugares de Spira e invertir algo de tiempo en las misiones secundarias que se describen en el Capítulo 3. Encontrarás información detallada sobre ellas en el apartado "¿Y ahora qué?" que verás a continuación. Si tienes ganas de investigar los cofres de la sala de Máquinas de la Celsius (Fig. 1), échate una siesta en la Zona de recreo o visita la tienda y aprieta ◎. Así volverás al Puente.

Si Clasko estuviera todavía a bordo del Celsius, se marchará hacia la Llanura de la Calma y ello activará una nueva misión secundaria. Si seleccionas "Llanura de la Calma" en el menú de selección de misiones, la información del cuadro habrá cambiado a causa de las acciones de Clasko.

01

Si Oaka está en el Celsius, habla con él para aumentar tu puntuación HAS VISTO. Si has sufragado sus deudas, se irá de la aeronave hacia la Casa Rin de Lago Macalania (Mapa 17-16). Si aún no has pagado a los acreedores de Oaka, verás que todavía está liquidando sus productos en la Zona de recreo. Con independencia de cuándo se vaya Oaka de la nave, la información del cuadro habrá cambiado la siguiente vez que selecciones "Lago Macalania" en el menú de selección de misiones.

¿Y AHORA QUÉ?

Como verás, la mayoría de los cofres del juego vuelven a estar llenos de objetos. Además, mucha de la gente con quien ya hayas hablado tendrá cosas nuevas que contarte sobre su situación: charlar con algunos de ellos incrementará tu puntuación HAS VISTO.

Ahora podrás emprender las siguientes tareas, pero presta atención a las Notas porque algunas misiones sólo aparecerán bajo circunstancias determinadas.

Lugar	Misión	Notas	Página
Isla Besaid	Enlace activo	-	88
Isla Kilika	Enlace activo	-	89
Senda de las Rocas Hongo	Enlace activo	Bevelle será el Enlace activo si has devuelto la esfera a Nuevo Yevon en el Capítulo 2	-
Isla Besaid	Varias	Búsqueda de objetos, minijuegos	177
Isla Kilika	Recompensa por buscar monos	En cuanto el lugar ya no sea Enlace activo. Si no, no volverá a ser posible hasta el Capítulo 5	178
Luca	Campeonato de Rompesferas	Minijuego que no vuelve a ser posible hasta el Capítulo 5. Premio: Vestisfera Tahúr	178
Camino de Miihen	La rebelión de las máquinas	Esta misión afecta a la misión secundaria Detective Rin en los Capítulos 4 o 5	179
Senda de las Rocas Hongo	Recabar información	Sólo es posible cuando este lugar no es un Enlace activo	179
Templo de Djose	Recibir un Diccionario albhed	Sólo es posible antes de que este lugar sea un Enlace activo	179
Río de la Luna	Recabar información	-	179
Guadosalam	Recabar información	Sólo es posible después de iniciar la misión secundaria en Desierto de Bikanel. No puede terminarse hasta el Capítulo 5	180
Llanura de los Rayos	Recabar información	-	180
Bosque de Macalania	¡SOS de la Casa del Viajero!	-	180
Desierto de Bikanel	¡Busca a los cactilios!	No puede terminarse hasta el Capítulo 5	181
Bevelle	Recabar información	Sólo es posible si se ha devuelto la esfera a Nuevo Yevon en el Capítulo 2 y siempre y cuando el Templo de Djose no sea un Enlace activo. Si la esfera se devolviera a la Liga juvenil, no podrías entrar en la ciudad hasta que el Templo de Djose pasase a ser un Enlace activo	181
Llanura de la Calma	¡Monstruos en la cueva!	Incluye más misiones secundarias	181
Monte Gagazet	¡A detener el ataque ronso!	Las cosas que pasan tienen una influencia importante en varias misiones secundarias	183
Ruinas de Zanarkand	Reunir información histórica	Incluye más misiones secundarias	184





ISLA BESAID

4-20 Cámara orador

4-17 Celda monjas

Templo de Besaid

4-15 Sala

4-19 Antecámara

4-18 Prueba

4-16 Celda monjas

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	3-5 *	Esfera detectora	1
B	3	Me gusta este	1
B	5	Omnifénix	2
C	3	Fluido de magia	2
C	5	Fluido de magia	3
D	3	Anillo de Ageb	1
D	5	Fluido de salud	3

* = Hace falta disponer de la llave de Besaid

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Espectro	813	108	Aire antártico x1 / Piedra Agua x1
Molbol	5.877	310	Ultrapoción x1 / x2
Pairika	1.130	124	Bola fulminante x1 / Anillo del rayo x1
Zurvan	583	88	Sal antimagia x1 / x2

Tienda de Pueblo Besaid (Mapa 4-10)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT a un personaje
Ultrapoción	500	Restaura 1000 VIT a un personaje
Cola de fénix	100	Revive a un personaje de Muerte
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Halo de agua	3.000	Fuerza +8, añade el elemento Aqua a los ataques y habilidades
Anillo del agua	3.000	Poder mág. +4, daño Aqua reducido a la mitad. Puede lanzar Aqua
Anillo de Sobek	8.000	Poder mág. +6, anula daño Aqua. Puede lanzar Aqua+

¡Monstruos en el templo!

Desde el Camino al pueblo (Mapa 4-8) ve directamente a Pueblo Besaid (Mapa 4-9). Habla con Lulu, que vive en la cabaña del centro a en la parte derecha del pueblo (Fig. 1). Te dirá que Wakka ha estado ocupado luchando contra los monstruos que corren libres por la aldea. Sal y entra en la Sala (Mapa 4-15).



01

Beclem está al pie de la gran escalinata. Propone una solución drástica para el problema de los monstruos: quiere quemar el templo para destruirlos a todos, o sea que tienes que ocuparte tú de la cuestión antes de que él pueda poner su plan en práctica. Aunque la siguiente misión comenzará inmediatamente después de la conversación, eres libre de explorar el pueblo o volver a la Celsius.

Misión: ¡Extermina los monstruos del templo!

Sube las escaleras del fondo de la Sala para entrar en la Prueba (Mapa 4-18). Puedes ver el camino que tienes por delante. Por desgracia, no podrás alcanzar la mayoría de los cofres que hay en los mapas hasta que hayas cumplido la misión secundaria de este lugar (consulta el capítulo Secretos en la página 177). Ábrete camino por el templo hasta que encuentres a Wakka, que estará exhausto de luchar contra tantos monstruos (Fig. 2). Usa la plataforma de su derecha para llegar a la Antecámara (Mapa 4-19). El jefe estará claramente visible al fondo de la sala, pero no te preocupes porque puedes tomarte tanto tiempo como quieras para preparar a tu gente contra Valefor (Fig. 3).

02



03

Después de derrotar a Valefor, volverás a la Celsius y podrás elegir entre dos Enlaces activos, Isla Kilika y Senda de las Rocas Hongo, (o, si devolviste la esfera a Nuevo Yevon en el Capítulo 2, Isla Kilika y Bevelle). También puedes optar por ocuparte de alguna de las misiones secundarias que verás en el cuadro "¿Y ahora qué?" (página 87).



El jefe Valefor

Si tienes Accesorios o Losas de atuendos que eleven el Def. mágica, no dejes de equiparlas. Como de costumbre, debes tener al menos una Maga blanca en el equipo para curar a sus compañeros con las magias Rezar y Cura. Ablanda al jefe con el ataque Guerrera Rompemagia, y machácalo con algunas magias potentes de Maga negra. El eón (8430 VIT) roba PM cuando ataca, o sea que usa Absorción PM como antídoto para rellenar el PM de tu gente. La Maga blanca debería lanzar Escudo para proteger al equipo. El ataque Lord oscuro Ceguera es tan efectivo como de costumbre, mientras que el Look súper de Yuna te ayudará a rematar al Eone de forma espectacular.

VALEFOR

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** 4 5	Nivel	22	VIT	8430	PM	9999
Fuerza	97	Def. física	76	Poder mág.	11	Def. mágica	20	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	125	Suerte	3	Evasión	25	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
								Gravedad	INM	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Fluido vitalizante x4			**Soborno**		Normal	-		
Guiles	1500	Raro	Fluido vitalizante x4					Raro	-		
Característica		Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño								
		Resistencia:	Justicia (31%)								
Abandono		Normal	Anillo de luna x1			EXP	1500	PH	15	Guiles	1200
100 %		Raro	Anillo de luna x1								

ISLA KILIKA

Leyendas

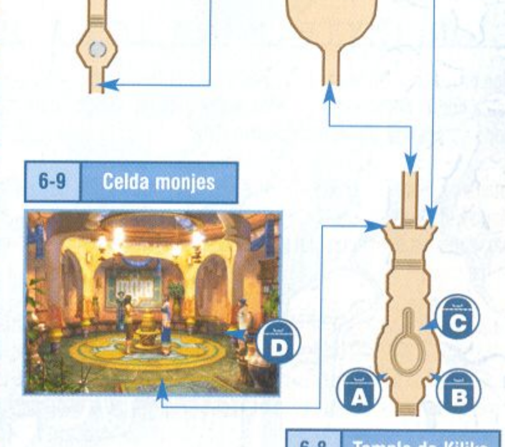


	Capítulo	Objeto	Cant
A	5	Poción X	1
B	5	Éter	1
C	5	Omnipoción	1
D	5	Omnielixir	1
E	5	Anillo Muro	1
F	5	Aro Revitalia	1
G	5	Cascabel de gato	1
H	5	Éter	2
I	5	Pulsera de mago	1
J	5 *	Vestisfera Samurai	1
K	3	Vestisfera Samurai	1

* = Si ya la tenías: Turbo Éter x2

Monstruos

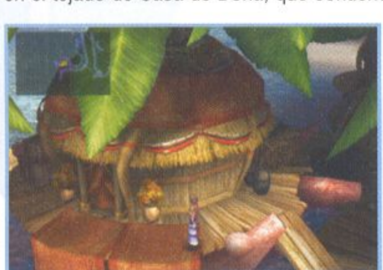
Nombre	VIT	EXP	Robar
Cénzalo	233	38	Antídoto x1 / Colmillo venenoso x2
Chocobo	3.890	-	-
Combatiente	422	70	Ultrapoción x1 / Granada x2
Deva	3.230	60	Sombra del Etéreo x1/ x2
Fusilero jefe	1.730	80	Agua bendita x1 / Éter x1
Hechicera	1.020	70	Éter x1 / Fetiche x1
Luchadora	293	70	Cola de fénix x1 / x2
Pairika	1.130	124	Bola fulminante x1 / Anillo del rayo x1
Reina bengal	3.270	208	Cola de fénix x1 / Éter x1
Sonda R	620	100	Poción x1 / x2
Sonda S	620	100	Poción x1 / x2
Yevon's Finest	1.722	80	Agua bendita x1 / Halo de fuego x1



¡Monstruos en el templo!

Al llegar al Muelle, (Mapa 6-1) abre los cofres para ver qué hay. A lo mejor te interesa visitar la tienda, cuya gama de productos se ha ampliado desde la última vez. Cuando acabes de explorar las Casas (Mapa 6-2), dirígete a Casa de Dona (Mapa 6-3 – Fig. 1).

Dona te contará cómo burlar a los guardias de seguridad de la Liga juvenil que vigilan atentamente la puerta del camino del Bosque. Cuando estés preparado para colarte, ve hacia la puerta y responde: "¡Claro!" cuando corresponda, pero antes tómate algo de tiempo para explorar el pueblo. No te olvides del cofre que hay en el tejado de Casa de Dona, que contiene 2.000 Guiles. Saltarte la vigilancia de los guardias es difícil, pero tendrás oportunidad para probar tantas veces como quieras, o sea que dedícate a practicar hasta que estés seguro de que lo conseguirás.



01

La tienda de Kilika

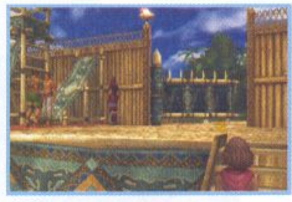
Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT a un personaje
Ultrapoción	500	Restaura1.000 VIT a un personaje
Cola de fénix	100	Revive a un personaje de Muerte
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
Campanilla	3.000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege contra Sueño
Capa blanca	3.000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege contra Mudez
Gafas de plata	3.000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege contra Ceguera
Estrella colgante	4.000	Def. física +4, Def. mágica +4, protege contra Veneno
Broche de nácar	10.000	Def. física +8, Def. mágica +8, protege contra Mudez y Ceguera
Hebilla de cristal	10.000	Def. física +8, Def. mágica +8, protege contra Veneno y Sueño

¡Atraviesa el puesto de control!

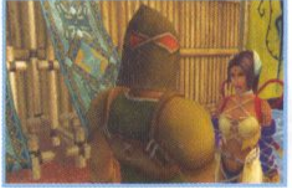
Cuando estés listo, pulsa R1 para cambiar entre las tres perspectivas: dos de la puerta y una de Dona. Espera hasta que el guardia abra la puerta y vaya hacia la izquierda (Fig. 2). Cambia de vista rápidamente para comprobar que el guardia se ha girado del todo hacia Dona y la escucha con atención (Fig. 3). Cuando veas que está totalmente distraído ante tan encantadora compañía y estés seguro de que la puerta está abierta, aprieta ⊗ para entrar corriendo.

Si lo has hecho todo bien, tu equipo se colará por la puerta entre los guardias y dará con un cofre en el que hay un Libro de Bushido. Si salta la alarma entre los guardias durante tu tentativa, el cofre no aparecerá. Tanto si lo logras como si no, tus movimientos no habrán pasado desapercibidos. Dona te dará un consejo muy útil sobre el que hablaremos más tarde. Al llegar al Bosque, (Mapa 6-5) no te olvides de guardar la partida. Los monstruos que merodean por aquí son mucho más agresivos y peligrosos que los que había la última vez que viniste.

Hay tres grandes corredores que atraviesan el Bosque (Mapa 6-5), pero ¿lleva alguno de ellos al Templo de Kilika? Cada vez que sigues un camino en dirección al templo te lo encuentras cortado; sin embargo, tienes que verificarlo con todos ellos para que tu equipo pueda probar otra cosa. ¿Te acuerdas de lo que Dona te dijo a gritos? "¡Andad por las copas de los árboles!". Ve al principio del camino estrecho del medio (Fig. 4) y se activará una escena en la que tus personajes siguen el consejo de Dona y saltan por las copas de los árboles. Al final aparecerás al otro lado del camino. Avanza corriendo hasta llegar al camino del peregrinaje (Mapa 6-7). Desafortunadamente, no puedes bajar y usar la Esfera del viajero; sólo puedes subir la escalera hacia el templo.



02



03



04

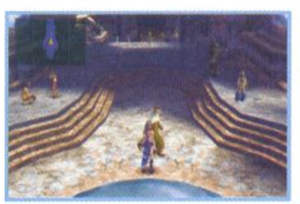
Misión: ¡Extermina los monstruos del templo!

Tu siguiente misión comienza en cuanto llegas al Templo de Kilika (Mapa 6-8). Habla con el hombre que camina arriba y abajo. Vende cosas que te pueden interesar para reaprovisionarte (Fig 5).

Ahora puedes grabar la partida en una Esfera del viajero que hay en la Sala (Mapa 6-11) o volver a la Celsius. Cuando estés preparado para continuar, sube los escalones hacia la plataforma (Mapa 6-12) y aprieta ⊗ para bajar.

Tienes que cargarte varios monstruos Deva y un Eone para superar la Prueba (Mapa 6-13). Si tu Maga blanca ha aprendido la magia Espejo, la victoria debería ser relativamente fácil. Usa Espejo para devolverle a los monstruos Deva todos sus ataques mágicos (Fig. 6), pero evita usar magias de tipo Cura sobre tu equipo porque también se reflejarán hacia el monstruo. Usa la habilidad de comando Rezar de la Maga blanca porque no se refleja.

>>



05



06



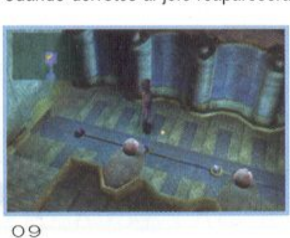
Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Isla Besaid
Isla Kilika
Templo de Djose

Sigue adelante (Fig. 7) y derrota al Deva que hay en el centro de la sala. Acércate a la puerta y te las verás con otro Deva. En la siguiente cámara verás tres huecos iluminados por una llama azul (Fig. 8): primero toca la llama de la pared derecha, luego la de la izquierda y por último la del centro. En la siguiente habitación te enfrentarás a dos Devas más. Antes de salir por el otro lado, podrás recoger en en hoyo del suelo la vestisfera samurai (Fig. 9). Finalmente, prepárate para luchar contra el jefe.

Cuando derrotes al jefe reaparecerás a bordo del Celsius, donde recibirás una llamada de socorro del Templo de Djose. Si no quieres emprender esta misión aprieta ◎ para cancelar; ahora podrás seleccionar una de las misiones alternativas que se describen en el cuadro "¿Y ahora qué?" de la página 87.


07


08


09

El jefe Ifrit

Ifrit es un rival difícil (tiene 8.820 puntos de VIT), así que prepara bien a tu equipo antes de enfrentarte con él. Equipa a todos tus personajes con la Losa de atuendos Ánima de fuego (si es que la tienes, claro) para protegerlos contra daño Fuego. Equipa el accesorio Anillo del fuego para reducir a la mitad los daños de Fuego. Usa la Maga blanca para lanzar Coraza y Escudo, además de magias Cura/Cura+/Cura++. El talón de Aquiles de Ifrit es el elemento Frío: lanza magias Hielo con tu Maga negra y atosiga al enemigo con el ataque Guerrera Sable gélido. Para debilitar a este poderoso adversario, recurre a la contrastada solvencia de los ataques Guerrera Rompebrazo y Rompecoraza.

IFRIT

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	23	VIT	8820	PM	9999

Fuerza	82	Def. física	98	Poder mág.	22	Def. mágica	49	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	114	Suerte	2	Evasión	14	Puntería	0	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Halo de fuego x1	Soborno	Normal	-
Guiles	1800	Raro	Halo de fuego x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Justicia (31%)

Abandono	Normal	Aretes de ángel x1	EXP	PH	Guiles
100 %	Raro	Aretes de ángel x1	1800	15	1300

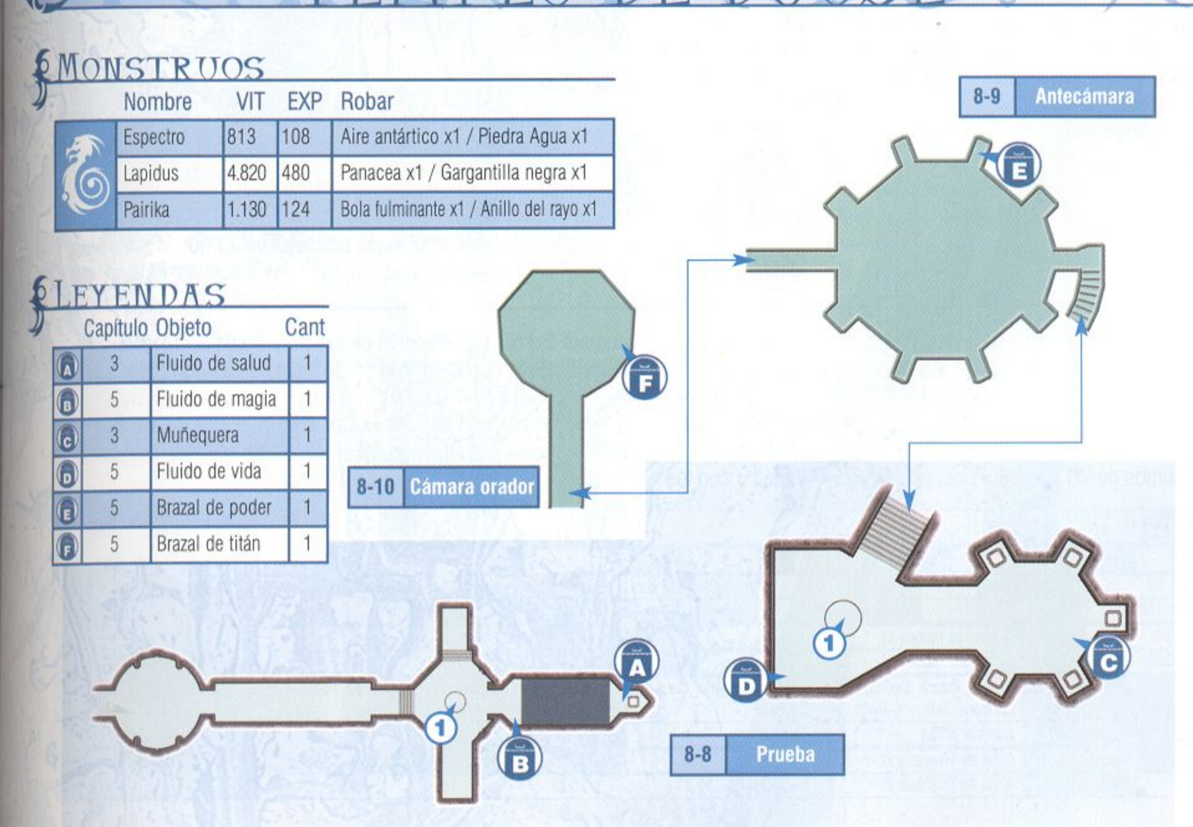
Templo de Djose

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Espectro	813	108	Aire antártico x1 / Piedra Agua x1
Lapidus	4.820	480	Panacea x1 / Gargantilla negra x1
Pairika	1.130	124	Bola fulminante x1 / Anillo del rayo x1

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant
A	3	Fluido de salud	1
B	5	Fluido de magia	1
C	3	Muñequera	1
D	5	Fluido de vida	1
E	5	Brazal de poder	1
F	5	Brazal de titán	1



Misión: ¡Extermina los monstruos del templo!

Recibirás un Diccionario albhed al principio de la siguiente misión. La primera vez que llegues al Templo de Djose (Mapa 8-3) no olvides recoger los objetos de los cofres de los alrededores antes de acometer tu misión de rescate. Después entra en la Sala (Mapa 8-5), y baja las escaleras hacia el recinto de la Prueba (Mapa 8-8). Atraviesa los rayos de energía inofensivos para alcanzar la plataforma (Fig. 1). Aprieta ⊗ para subir. Una barrera electrificada bloquea la escalera de la izquierda, o sea que tendrás que ir directamente hacia la cámara y sacar una Muñequera del cofre. Ahora tienes que mover cinco pedestales en orden para desactivar la barrera electrificada. Para hacerlo, ponte al lado del pedestal que quieras mover y aprieta ⊗ (Fig. 2). Sólo uno de los cinco es el correcto, pero tendrás que probarlos todos para descubrir cuál es. Cada vez que muevas uno de los otros aparecerá un monstruo, pero no puedes hacer nada para evitarlo.



01



02

Consejos para la batalla

Es recomendable emplear el ataque Ceguera Lord oscuro contra los monstruos Lapidus y Pairika que moran en el Templo de Djose. Si quieres subir de nivel y aprender nuevas habilidades, quédate en el área inferior de la Prueba (Mapa 8-8) dando vueltas para tener encuentros aleatorios. Si no te alejas de aquí, puedes llegar rápidamente a la Esfera del viajero (Mapa 8-3) si tienes que rellenar la VIT y PM de tus personajes sin usar objetos curativos y poder mágico. También puedes equipar el Anillo atrayente para que tengan lugar más encuentros aleatorios.

Victoria y Caída

Antes de subir las escaleras de la Antecámara (Mapa 8-9) prepara bien a tu equipo para la lucha contra el siguiente jefe: Ixion. Cuando le venzas, recibirás la Losa de atuendos Guardia invulnerable.

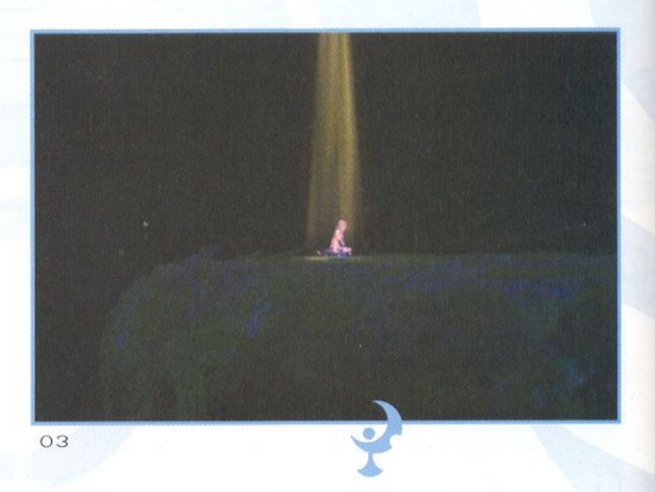
Sin embargo, al terminar la batalla contra Ixion Yuna cae en un hoyo oscuro y profundo. En una bellísima escena conocerás a un hombre que se hace llamar Shuyin y busca a alguien conocido como Lenne. Luego Nooj y Gippal. Le darán a Yuna la Esfera Escarlata 2 y la Esfera Escarlata 3. Todo cambiará de repente cuando se haga la oscuridad en torno a Yuna (Fig. 3).

Ahora es importante que hagas algo si quieres ver el "mejor" final del juego. ¿Te acuerdas de que en Final Fantasy X Yuna y Tidus se avisaban con un silbido cuando necesitaban ayuda? (Consulta el apartado En los tiempos de Final Fantasy X… en la página 52). Ahora esto es importante.

Yuna se lamentará "Estoy tan sola...", y luego se agachará. Aprieta ⊗ y oirás un silbido. Entonces se levantará y buscará por ahí. Cuando acabe de hablar y cambie el ángulo de la cámara, aprieta otra vez ⊗ y oirás otro silbido. Entonces Yuna se volverá y correrá. Cuando deje de correr, aprieta ⊗ por tercera vez y oirás un silbido más. Ahora caminará lentamente hasta el borde de la plataforma. Cuando se detenga, aprieta ⊗ por última vez y se oirá el último silbido..

Si has acertado con los cuatro silbidos, Yuna seguirá el camino de luz que asciende por las tinieblas. Si no quieres fallar, puedes limitarte a apretar ⊗ repetidamente después de que ella diga que está tan sola y no parar hasta que hayas oído cuatro silbidos.

Hacer esto es imprescindible para ver el "mejor" final del juego. Hagas lo que hemos descrito anteriormente o no, en cualquier caso te encontrarás ahora a bordo de la Celsius. El Capítulo 3 se ha terminado y ya puedes grabar la partida.



03

El jefe Ixion

Ixion atesora el elemento Rayo, así que tus personajes tienen que equipar los accesorios y Losas de atuendos de Def. mágica correspondientes. El punto débil de este ser es su vulnerabilidad al elemento Aqua: intenta usar tantas magias y ataques de este signo como puedas. Usa Rompecoraza y Rompemagia para limar los 12.380 puntos de VIT de este Eone, y fortalece a tu equipo con los ataques Estrella pop Canción de aliento y Copla antimagos. Una Maga blanca debería estar curando a las demás con Rezar y Cura, así como lanzar magias Coraza. La curación es especialmente importante después del devastador ataque Aeroshock de Ixion. La siempre fiable Ceguera es muy eficaz contra Ixion, al igual que el ataque Look súper de magia floral Aquateosis.

IXION

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	28	VIT	12380	PM	9999

Fuerza	62	Def. física	106	Poder mág.	21	Def. mágica	82	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	138	Suerte	4	Evasión	35	Puntería	0	Frío	-	Agua	x2	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Botines raudos x1	Soborno	Normal	-
Guiles	3000	Raro	Botines raudos x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Justicia (31%)

Abandono	Normal	Alma de Thamasa x1	EXP	PH	Guiles
100 %	Raro	Alma de Thamasa x1	2600	15	1800

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Templo de Djose
Celsius
Río de la Luna
Celsius
Llanura de los Rayos
Celsius

CAPÍTULO 4

CELSIUS



Los mapas y la guía de la Celsius están en la página 55.

UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

Ahora que has vuelto a la Celsius, tus compañeros quieren saber qué ha pasado. Habrá especulaciones durante un rato, o sea que vete a Cubierta. De camino hacia allá, Rikku charlará contigo (Fig. 1). Luego puedes continuar hacia Cubierta. Ve hasta la parte frontal y habla con Paine (Fig. 2). Está dispuesta a hablar más de su pasado, e incluso aclara un poco el misterio de Shuyin y Lenne.

Tras este informativo pasaje puedes volver al Puente o, si lo prefieres, visitar la Zona de recreo y las Maquinas, donde los cofres vuelven a estar llenos. No te olvides de descansar en la Zona de recreo para desbloquear la escena extra del Capítulo 5; echa un vistazo a la oferta de la Tienda si quieres gastarte parte de estos fondos que tanto te ha costado ganar.


01


02

UN ALUVIÓN DE INFORMACIÓN

Cuando retornes al Puente, Shinra te sugerirá que inspecciones las Telesferas. Recibirás un Diccionario albhed más. Habla con Shinra y luego selecciona los lugares que quieras ver en la Esferovisión. El orden depende de ti. Mueve la cámara con los botones direccionales; R1 sirve para hacer zoom adelante y ◎ para salir.

- Busca a Wakka y habla un poco con él (Fig. 3) en Isla Besaid
- Gracias a la conexión con Isla Kilika podrás tener bajo control a Dona y conversar con ella también (Fig. 4)
- Busca a Yaibal en la Senda de las Rocas Hongo; te dará noticias (Fig. 5)
- Mira en Bevelle y habla con Maroda (Fig. 6)

Después de este tour virtual por Spira aprieta ◎ para volver al Puente y hablar con Colega. Si te interesa obtener hasta tres Diccionarios albhed más, vuelve y habla de nuevo con Shinra para luego ver el Templo de Djose y el Bosque de Macalania por las Telesferas. Para más información lee el capítulo Secretos (páginas 186-188). Vuelve al Puente y habla con Colega cuando estés listo para emprender tu siguiente misión. Ahora viajarás hasta el Río de la Luna para buscar a Tobli. Esta vez no puedes decidir tu destino.


03


04


05


06





RÍO DE LA LUNA



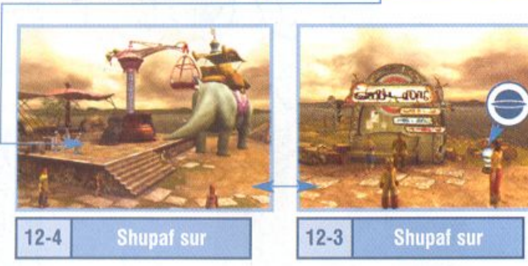
En los tiempos de Final Fantasy X...

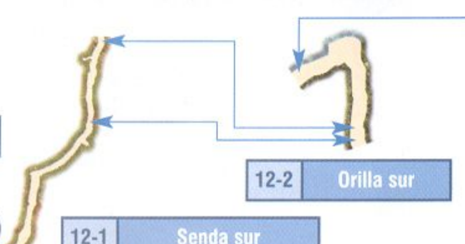
Wakka explicó a los héroes que había una ciudad perdida en el fondo del río. Siempre receloso de los albhed, Wakka creía que la ciudad se hundió por culpa de la dedicación de sus habitantes a las máquinas. Después de que unos piratas albhed tratasen de secuestrar a Yuna, los protagonistas conocieron a Rikku. Pese a pertenecer también a la raza de los albhed, Rikku no tardó en ganarse la confianza de todos... incluido Wakka.

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Agámido	133	27	Antídoto x1 / Panacea x1
Archaeothyris	1332	188	Colirio x2 / Panacea x1
Balivarha	3688	460	Ultrapoción x1 / Piedra Fuego x2
Bandido	760	30	Cola de fénix x1 / x2
Barbut	562	42	Manto de luna x1 / Manto de estrellas x2
Chocobo	3890	-	-
Flan Blanco	625	98	Aire antártico x1 / Corona de Juno x1
Ladrón	132	28	Granada barata x1/ x2
Rocomaimai	4700	860	Aro de hierro x1 / Cota de mitrilo x1
Rufián	1480	90	Granada x1 / Bomba chica x1
Sonda A	620	100	Poción x1 / x2
Sonda R	620	100	Poción x1 / x2
Sonda S	620	100	Poción x1 / x2
Taromaiti	1782	650	Antídoto x2 / Fluido de salud x1
Waran	1132	410	Sal antimagia x1 / x2







Misión: ¡Busca a Tobli!

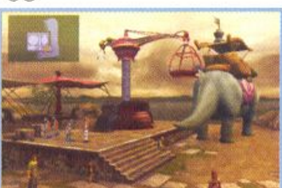
Parece que no eres el único que busca a Tobli. Al cabo de unos pocos pasos por la Senda sur (Mapa 12-1), te encontrarás a otros personajes muy interesados en este curioso individuo. Al final verás a Tobli poniendo pies en polvorosa y habrá una persecución (Fig. 1). Sólo tienes que seguir a Tobli en su camino hacia el Shupaf sur (Mapa 12-3). Durante la persecución chocarás con muchos encuentros aleatorios; lleva Accesorios equipados contra Veneno, Ceguera y Sueño. Cuando llegues al Shupaf sur (Fig. 2), los lugareños te informarán de que Tobli todavía se esconde en algún lugar de la Orilla sur. ¡Tienes que desandar todo el camino! Antes de hacerlo, sin embargo, usa la Esfera del viajero.


01


02

Cuando llegues a la Senda sur (Mapa 12-1) verás a Tobli. Corre tras él y al cabo de poco verás que viene hacia ti conduciendo un vehículo. Tienes que volver sobre tus pasos y recorrer una vez más todo el camino hasta la Orilla sur (Mapa 12-2). Cuando llegues, el ruido de un choque te indicará que Tobli se ha detenido (Fig 3). Pero un mero accidente no basta para parar a Tobli. Este pequeño sujeto consigue escapar a pie en dirección al Shupaf sur (Mapa 12-3). Sigue el camino hasta el Shupaf sur (Mapa 12-4). Cuando llegues, habla con los hypellos (Fig 4): te ofrecerán la posibilidad de cruzar el Río de la Luna a lomos de un Shupaf para perseguir a Tobli en la otra orilla.


03


04


05

Cuando llegues a Shupaf norte (Mapa 12-5), sigue el único camino posible hasta el puente (Fig. 5) de la Orilla norte (Mapa 12-7). Verás a Tobli corriendo en dirección a la Senda norte (Mapa 12-8). Síguelo. Los demás perseguidores abandonarán porque un Shoopuf les pegará un pisotón. Poco antes de llegar a las puertas de Guadosalam, al fin atraparás al pequeño. Con ello habrás cumplido tu misión y podrás recuperar el aliento. La recompensa será la Losa de atuendos **Blasón negro**. Ahora volverás al Celsius.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Río de la Luna
Celsius
Llanura de los Rayos
Celsius



Celsius



Los mapas y la guía del Celsius están en la página 55.

¡A enshayar, chicash!

Cuando vuelvas al Celsius acude a la Zona de recreo para empezar a ensayar el concierto. Tienes que apretar ⊗, ◎, ⊕ y ⊡ al ritmo de la música para ganar "Puntos totales" (Fig. 1). El objeto que recibas dependerá de tu puntuación. Sólo puedes intentarlo una vez, o sea que si te fijas el objetivo de conseguir un premio determinado lo mejor es que grabes la partida por si cometes algún fallo. Éstos son los premios:

0-49 puntos:	Collar de perlas
50-99 puntos:	Lazo seguro
100-149 puntos:	Anillo térmico
150 puntos y más:	Defenshibidad++

Retorna al Puente. Cuando estés listo para la siguiente misión, habla con Colega. Antes de hacerlo puedes dedicar tiempo a terminar las misiones de la Telesfera que se describen en el cuadro adjunto "¿Y ahora qué?".




01

¿Y ahora qué?

En este capítulo no puedes acabar ninguna de las misiones secundarias normales, pero si hablas con Shinra podrás hacer un viaje virtual por todas las Telesferas que se han visto hasta ahora. Para más información consulta el capítulo Secretos (página 184).

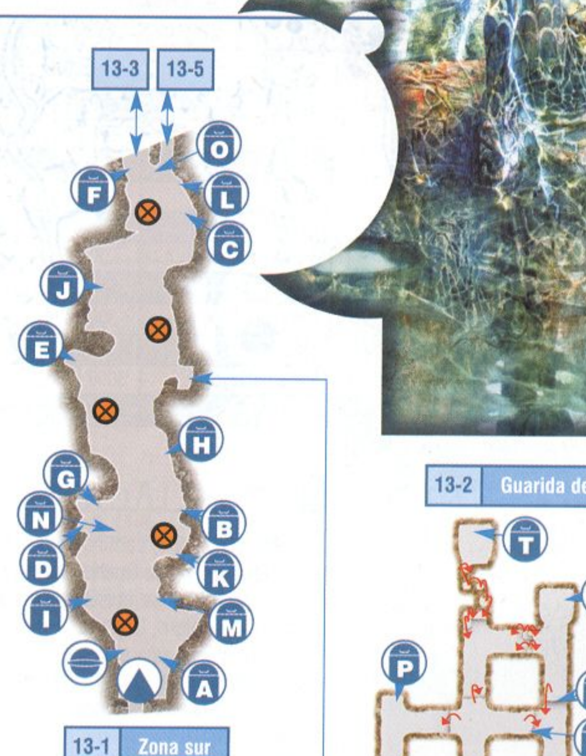
Llanura de los Rayos

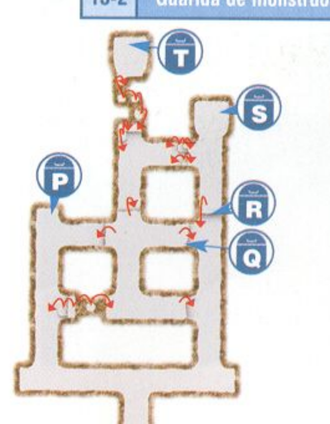
En los tiempos de Final Fantasy X...

La Llanura de los Rayos conecta Guadosalam y el Templo de Macalania. Hace dos años, Yuna viajó por aquí con sus compañeros. Se refugiaron en Casa Rin. Rikku tenía miedo de los rayos y Yuna meditó si aceptar o no la propuesta de Seymour, guardándose para sí misma las razones de su decisión...

Leyendas: Zona sur y Guarida de monstruos (Mapas 13-1 y 13-2)

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Hierba del eco	3
B	1	Poción	2
C	1	Gargantilla negra	1
D	2	Hierba del eco	4
E	2	Poción	3
F	2	Collar de perlas	1
G	3	Hierba del eco	5
H	3	Ultrapoción	2
I	4	Hierba del eco	6
J	3	Lazo seguro	1
J	4	Poción X	1
K	4	Hebilla de cristal	1
L	5	Panacea	1
M	5	Poción X	2
N	5	Anillo eléctrico	1
O	1-5	Aro Prisa	1
P	1-5	Cola de fénix	2
Q	1-5	Poción X	1
R	1-5	Elixir	1
S	1-5	Anillo pesado	1
⊗	1-5	Torres pararrayos	-





13-5 Zona norte



13-4 Casa Rin



13-3 Ante Casa Rin

13-1

13-5

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Aka Manah	6322	1030	Panacea x2 / Vela de la vida x2
Anolis	734	105	Ultrapoción x1 / Sal antimagia x1
Archaeothyris	1332	188	Colirio x2 / Panacea x1
Armet	788	113	Manto de luna x1 / Manto de estrellas x1
Balivarha	3688	460	Ultrapoción x1 / Piedra Fuego x2
Barbut	562	42	Manto de luna x1 / Manto de estrellas x2
Cénzalo	233	38	Antídoto x1 / Colmillo venenoso x2
Chocobo	3890	-	-
Dracoespín	2582	226	Aire antártico x1 / Piedra Frío x1
Dracolectro	623	152	Bola fulminante x1 / Anillo del rayo x1
Ente azul	363	342	Escama de dragón x1 / Piedra Agua x1
Ferrarius	8432	660	Piedra negra x2 / Piedra negra x3
Flan Rojo	1220	320	Alma de bom x1 / Piedra Fuego x1
Gigante	2044	275	Manto de luna x2 / Anillo Muro x1
Gigas	2290	884	Ultrapoción x1 / Popurrí sedante x1
Molbol	5877	310	Ultrapoción x1 / x2
Salamander	-	-	-
Sonda A	620	100	Poción x1 / x2
Sonda R	620	100	Poción x1 / x2
Sonda S	620	100	Poción x1 / x2
Taromaiti	1782	650	Antídoto x2 / Fluido de salud x1

Leyendas: Zona norte (Mapa 13-5)

	Capítulo	Objeto	Cant
A	1	Cola de fénix	1
B	1	Granada	2
C	1	Éter	1
D	2	Mudez Granada	2
E	2	Éter	2
F	2	Cola de fénix	2
G	3	Cola de fénix	3
H	3	Granada cegadora	2
I	3	Éter	3
J	4	Cola de fénix	4
K	4	Granada pétrea	2
L	4	Turbo Éter	1
M	5	Granada barata	2
N	5	Turbo Éter	2
O	5	Granada somnífero	2
⊗	1-5	Torres pararrayos	-



01

La tienda de Casa Rin (Mapa 13-4)

Objeto	Guiles	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT a un personaje
Ultrapoción	500	Restaura1000 VIT a un personaje
Cola de fénix	100	Revive a un personaje de Muerte
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Cámbiate, Maldición y Experiencia 0
Halo de rayo	3000	Fuerza +8, añade elemento Electro a los ataques y habilidades
Anillo del rayo	3000	Poder mág. +4, reduce a la mitad los daños Electro. El usuario puede lanzar Electro
Anillo de Thor	8000	Poder mág. +6, anula daños Electro. El usuario puede lanzar Electro+

Misión: ¡Acaba con los monstruos!

La tarea es fácil y el camino está bien definido: sólo tienes que seguir la flecha roja del mapa para llegar a la Guarida de monstruos (Mapa 13-2). Antes de entrar en ella tal vez te apetezca pasar por Casa Rin. Así podrás visitar la tienda y guardar la partida en la Esfera del viajero. Una vez dentro de la Guarida de monstruos, ábrete camino hasta llegar ante el jefe, una especie de dragón que custodia un Anillo pesado (mapa 13-2, arriba al centro). En el camino encontrarás cofres que contienen objetos útiles (Fig. 1). Si tienes problemas para orientarte por la Guarida de monstruos, consulta los mapas.

En cuanto derrotes a Salamander, quédate el Anillo pesado del cofre y escapa de la Guarida de monstruos. Los hypellos te jalearán a la entrada de la cueva y volverás a bordo de la Celsius.

JEFE: SALAMANDER

Si estás en posesión de Accesorios o Losas de atuendos con las habilidades automáticas Fuego x 1/2 o Absorbe Fuego equípalos antes de confrontar a Salamander. Haz que una Estrella pop use Son de torero y Baile nocturno para que sea más fácil esquivar los ataques físicos de Salamander.

Tu Maga blanca tiene que curar y proteger al equipo con Coraza y la combinación usual de Rezar y Cura. Usa ataques de elemento Frío como Sable gélido. No te olvides de Ceguera, que es tan eficaz como de costumbre para acabar con los malos.

SALAMANDER

Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	41 (49)	VIT	12.850 (14.243)	PM	276 (276)

Fuerza	123 (134)	Def. física	84 (99)	Poder mág.	51 (61)	Def. mágica	72 (74)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	98 (126)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100 % (25 %)	Normal	Anillo térmico x1 (Haz térmico x1)	Soborno	Normal	Anillo pírico x2 (Cuatro aros x1)
Guiles	1300 (2500)	Raro	Anillo térmico x1 (Haz térmico x1)		Raro	Anillo pírico x3 (Cuatro pulseras x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Ceguera (20%), Expulsión (18%), Justicia (6%)
	EA:	Inmunidad mágica

Abandono	Normal	Anillo pírico x1 (Anillo térmico x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Anillo pírico x1 (Anillo térmico x1)	1200 (2100)	1 (2)	930 (1300)

CELSIUS

Los mapas y la guía del Celsius están en la página 55.

HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

Al volver al Celsius, verás que los rayos han cambiado algo las cosas. ¡No te preocupes! Habla con Hermano (Fig. 1) o Colega. Por último, habla con Rikku y observa a través de las Telesferas la multitud que se está congregando en el escenario del concierto.



01

UNA APARICIÓN MUY ESPERADA

Para terminar el capítulo habla con Tobli y responde "Empezar el concierto". Yuna, Rikku y Paine harán acto de aparición en la Llanura de los Rayos. Siéntate, relájate y disfruta de la audición (Fig. 2).

Después te encontrarás en la Zona de recreo del Celsius. Ve al Puente y obtendrás informaciones valiosas del parlanchín de Maechen; luego ve a las Maquinas, donde te espera Leblanc. Habla con ella y te dará la Esfera Escarlata 5. Vuelve al Puente y habla con Shinra. Seguirá una escena que anunciará el final del Capítulo 4. Ahora podrás grabar la partida antes de que comience el capítulo final.



02

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Cómo usar la guía
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Celsius
Río de la Luna
Celsius
Llanura de los Rayos
Celsius

CAPÍTULO 5



CELSIUS



Los mapas y la guía del Celsius están en la página 55.

LTIMOS PREPARATIVOS DE VIAJE

Si te apetece, relájate en la Zona de recreo una vez más y visita la tienda. Si en cada uno de los capítulos anteriores te tomaste un descanso en la Zona de recreo verás una entretenida escena extra y tu puntuación HAS VISTO se incrementará. No olvides mirar en los cofres de la sala de Máquinas, que vuelven a estar llenos. Cuando estés preparado para continuar con la misión principal, persónate en el Puente.

HACIA EL ETÉREO

Antes de seguir adelante con la próxima misión tendrás la oportunidad de ver qué pasa en Spira a través de la red de Telesferas. Cuando acabes de mirar todas las regiones, puedes dedicarte a acabar las misiones secundarias que quieras. Si deseas encaminarte hacia el final del juego, habla con Hermano (en lugar de Colega, el piloto habitual) para seleccionar el sitio desde el que quieras viajar al Etéreo. La principal diferencia entre los distintos lugares está en los objetos que encontrarás en el camino; consulta la tabla adjunta. En el siguiente párrafo explicamos las diferencias entre las rutas. El camino menos complicado es el que pasa por Bevelle subterráneo.

Selección con Hermano	Llegada en el Mapa Etéreo	Objeto
Templo de Besaid	14-1	Omnipoción x2
Templo de Kilika	14-2	Pócima mágica
Templo de Djose	14-3	Turbo Éter x3
Bevelle subterráneo	14-4	Elixir
Llanura de la Calma *	14-5	Piedra de luz

* = Llanura de la Calma sólo puede seleccionarse si en el Capítulo 3 terminaste la misión secundaria "¡Salva a los turistas!".

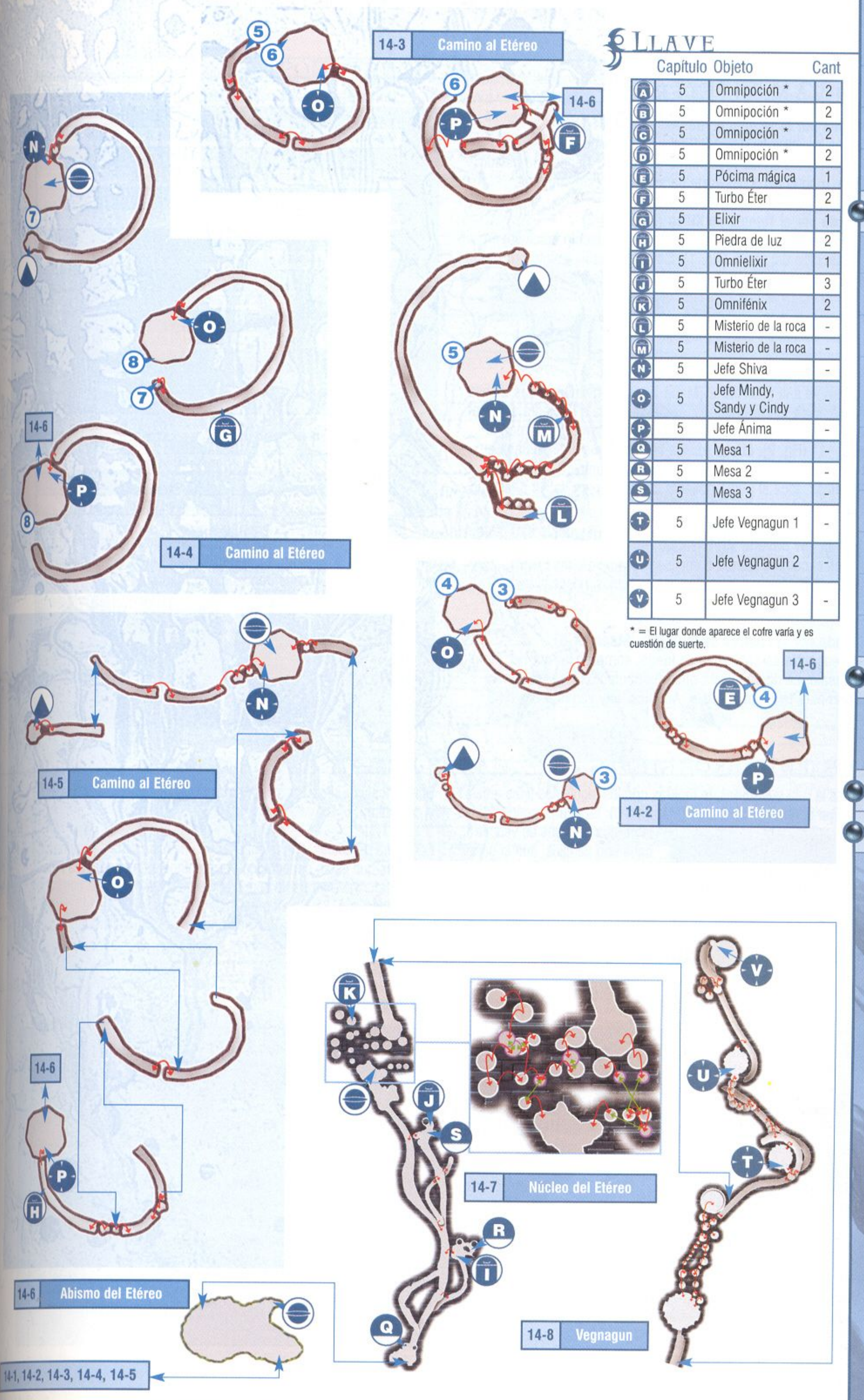
¿Y AHORA QUÉ?

Habla con Colega para ir a donde desees y ocuparte de las misiones pendientes. En cada uno de los lugares (y también a bordo de la Celsius) quedan unos cuantos cabos sueltos; si los atas mejorará tu puntuación HAS VISTO. Consulta el capítulo Secretos (página 190) para ver información más detallada. Si has terminado al menos una de las tareas de cada lugar aparecerá el texto "Fin del episodio" en el recuadro de información.

Misiones locales	Pág.	Misiones locales	Pág.
Celsius	198	Guadosalam	194
Isla Besaid	190	Llanura de los Rayos	195
Isla Kilika	191	Bosque de Macalania	195
Luca	191	Desierto de Bikanel	196
Camino de Miihen	191	Bevelle	196
Senda de las Rocas Hongo	192	Llanura de la Calma	197
Templo de Djose	193	Monte Gagazet	197
Río de la Luna	194	Zanarkand	198

EL ETÉREO





Llave

	Capítulo	Objeto	Cant
A	5	Omnipoción *	2
B	5	Omnipoción *	2
C	5	Omnipoción *	2
D	5	Omnipoción *	2
E	5	Pócima mágica	1
F	5	Turbo Éter	2
G	5	Elixir	1
H	5	Piedra de luz	2
I	5	Omnielixir	1
J	5	Turbo Éter	3
K	5	Omnifénix	2
L	5	Misterio de la roca	-
M	5	Misterio de la roca	-
N	5	Jefe Shiva	-
O	5	Jefe Mindy, Sandy y Cindy	-
P	5	Jefe Ánima	-
Q	5	Mesa 1	-
R	5	Mesa 2	-
S	5	Mesa 3	-
T	5	Jefe Vegnagun 1	-
U	5	Jefe Vegnagun 2	-
V	5	Jefe Vegnagun 3	-

* = El lugar donde aparece el cofre varía y es cuestión de suerte.

Todos los caminos llevan al Etéreo

Llegada por el Templo de Besaid (Mapa 14-1)
Ésta es la ruta más directa. Busca un cofre que contiene dos Omnipociones en las rocas junto al camino. Tienes que decidir si vale o no la pena desviarte para recoger estos objetos.

Llegada por el Templo de Kilika (Mapa 14-2)
Las columnas de fuego representan un obstáculo adicional en esta sección del mapa (Fig. 1). Calcula cuándo se interponen las llamas para pasar en el momento justo. Si te alcanzan cinco veces te verás teletransportado aleatoriamente a una de las columnas de fuego que te han tocado antes. El cofre de esta sección contiene Pócima mágica.

Llegada por el Templo de Djose (Mapa 14-3)
Primero ve a la posición 2 (Mapa 14-3) y envía las rocas de allá a la posición 1. Para hacerlo, colócate frente a la piedra superior (arriba a la derecha en el mapa), pulsa ⊗ y mueve la roca al punto "1" (Fig. 2). Luego mueve la piedra que antes estaba en el medio hasta el punto "2" y la última al punto "3". Si te equivocas, toca el punto brillante del suelo para volver al estado inicial. El cofre contiene Turbo Éter x2.

Llegada por Bevelle subterráneo (Mapa 14-4)
Éste es el camino menos complicado al Abismo del Etéreo (Mapa 14-6). No hay misterios ni obstáculos innecesarios; sólo encontrarás un cofre con un Elixir.

Llegada por la Llanura de la Calma (Mapa 14-5)
Aquí encontrarás columnas de fuego, como en la ruta del Templo de Besaid. La diferencia es que tres contactos con las llamas bastan para teletransportarte. Además, hay varias áreas de teletransporte y no conexiones fijas. Sigue los mapas para ver cómo se llega al Abismo del Etéreo (Mapa 14-6). En el camino encontrarás un cofre que contiene una Piedra de luz.

Monstruos

Nombre	VIT	EXP	Robar
Adamantodonte	14580	2582	Poción X x1 / Cinto negro x1
Aeshma	8788	1600	Vela de la vida x2 / Sombra del Etéreo x2
Aka Manah	6322	1030	Panacea x2 / Vela de la vida x2
Alastor	2742	880	Sal antimagia x2 / x3
Arma Omega	24200	3350	Turbo Éter x1 / x2
Azi Dahaka	146200	4850	Poción X x1 / x1
Dolmen	5320	1130	Panacea x2 / x3
Ente oscuro	433	670	Piedra Frío x2 / Piedra Rayo x3
Geist	3444	730	Ultrapoción x1 / Fluido de salud x1
Gran dragón	17320	1280	Ultrapoción x1 / Éter x1
Gran molbol	12988	2235	Sal antimagia x1 / x1
Gug	6433	1130	Ultrapoción x2 / x3
Gusano de tierra	36233	2230	Omnipoción x1 / x1
Jahi	2033	1200	Panacea x2 / Fluido de magia x2
Lithus	7143	1420	Cola de fénix x2 / x3
Necros	4278	1130	Fluido de salud x1 / x2
Taromaiti	1782	650	Antídoto x2 / Fluido de salud x1
Tíndalos	3324	900	Ultrapoción x1/ x1
Vulcano	6210	880	Ultrapoción x1 / Anillo de Hefesto x1
Waran	1132	410	Sal antimagia x1 / x2


01


02

Los primeros jefes...

Tomes la ruta que tomes, te toparás con los siguientes jefes antes de llegar al Abismo del Etéreo (Mapa 14-6). Es aconsejable guardar la partida después de vencer a cada uno de ellos, aun si para ello hay que retroceder un poco. Si te agobian los constantes encuentros aleatorios, equipa Brazal repelente para frenar el alud de monstruos. El primer jefe que te asaltará es el Eone Shiva; después darás con el trío formado por Mindy, Sandy y Cindy y, por último, te las verás con Ánima.

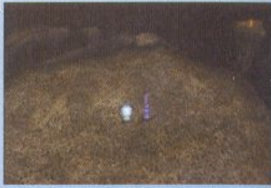
03

Cada uno de estos jefes se halla en una de las grandes plataformas centrales que están conectadas por caminos estrechos. Para ir de una plataforma a otra sólo tienes que seguir los senderos que descienden (Fig. 3). Cuando derrotes a Ánima, recibirás la Losa de atuendos Alma inmortal. También darás con Cámara orador, al que quizás recuerdes de Final Fantasy X ...



Los niveles de experiencia de tus personajes variarán en función de cuántas batallas hayas librado y qué misiones secundarias hayas cumplido. Para tener alguna esperanza de derrotar a los formidables adversarios que te esperan, lo ideal sería tener unos niveles de EXP de entre 40 y 45. Puedes usar determinados Accesorios para ampliar VIT, pero es más práctico emplear dos Accesorios que te protejan contra ataques específicos o que te otorguen poderes contra los que un jefe sea vulnerable..

Es fácil mejorar los niveles de tu equipo. Colócate cerca de una Esfera del viajero (Fig. 4) y equipa a un personaje con un Anillo atrayente para aumentar el número de batallas aleatorias. Luego pasea por ahí sin alejarte de la Esfera del viajero para librar todos los combates que necesites para incrementar la EXP de tu equipo. Usa la Esfera del viajero para restaurar VIT y POM. HP y MP. Para ir sobre seguro, lo mejor es grabar la partida cada dos veces que subas un nivel.


04

Si no estás seguro sobre las vestisferas que tienes que equipar, recomendamos Maga blanca, Guerrera, Lord oscuro o Maga negra. En cuanto uno de los personajes aprenda todas las habilidades para una vestisfera determinada, equipa la segunda vestisfera más apropiada. Cuando todos los miembros del equipo alcancen el nivel 45, estarás listo para las batallas finales.

Jefe: Shiva

Algunos de los ataques de Shiva producen Paro. Por eso te conviene equipar Bola brillante. También es aconsejable incrementar la Def. mágica tanto como sea posible. El elemento Fuego es el punto débil de este Eone y tienes que abordarle con ataques físicos o mágicos de este signo. Tu Maga blanca debería lanzar Escudo y Coraza para luego curar a sus camaradas con Rezar y Cura. El ataque Guerrera Sable ardiente es muy efectivo, igual que Ceguera. Si te resulta muy difícil, equipa el Look súper de Yuna y emplea y Piroteosis. Ten cuidado con el ataque Polvo de diamantes de Shiva y no te equivoques equipando objetos de protección contra Frío porque no sirven para parar este ataque.

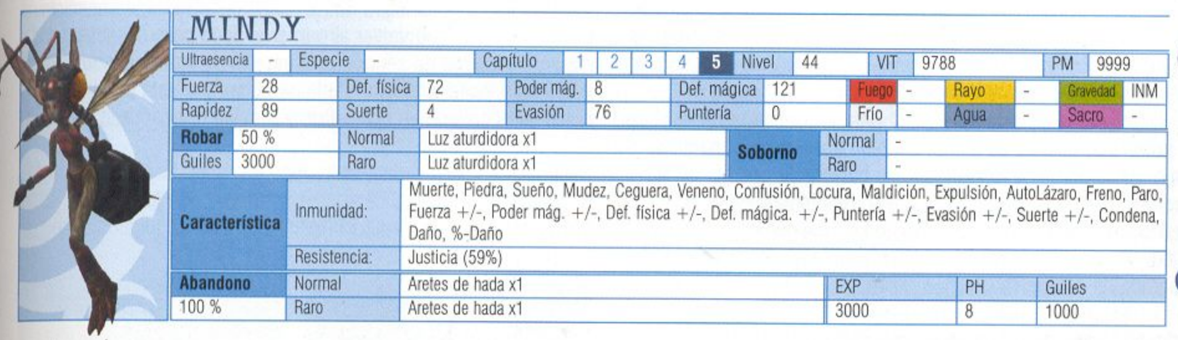
SHIVA

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	41	VIT	14.800	PM	9999		
Fuerza	69	Def. física	74	Poder mág.	58	Def. mágica	183	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	124	Suerte	6	Evasión	58	Puntería	0	Frío	ABS	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Anillo gélido x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	5000	Raro	Anillo gélido x1					Raro	-				
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (31%)											
Abandono	Normal	Cota de cristal x1				EXP		PH		Guiles			
100 %	Raro	Corona real x1				8000		15		2000			

Jefes: Mindy, Sandy y Cindy

El triple ataque de Mindy, Sandy y Cindy es extremadamente duro. Su Ataque Delta especial reduce instantáneamente la VIT de todo tu equipo a 1. Si no restauras su VIT inmediatamente después, la batalla no tardará en terminar. Concéntrate en eliminar a Mindy (9788 VIT), la más débil del trío, lo antes posible. Después ocúpate de Sandy (10330 VIT) y, para terminar, de Cindy (12240 VIT).

Protege a tus personajes con las magias Coraza y Escudo de la Maga blanca y elimina el escudo protector de Mindy con Antimagia. Usa ataques Guerrera como Rompecoraza, para ablandar a Mindy y haz que tu Lord oscuro use Ceguera. Mejor todavía: usa dos Lords oscuros que lancen Ceguera para terminar rápidamente con el trío.



MINDY

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	44	VIT	9788	PM	9999		
Fuerza	28	Def. física	72	Poder mág.	8	Def. mágica	121	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	89	Suerte	4	Evasión	76	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Luz aturdidora x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	3000	Raro	Luz aturdidora x1					Raro	-				
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (59%)											
Abandono	Normal	Aretes de hada x1				EXP		PH		Guiles			
100 %	Raro	Aretes de hada x1				3000		8		1000			

SANDY

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	45	VIT	10.330	PM	9999		
Fuerza	40	Def. física	83	Poder mág.	17	Def. mágica	84	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	83	Suerte	4	Evasión	33	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Popurrí sedante x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	3000	Raro	Popurrí sedante x1					Raro	-				
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (59%)											
Abandono	Normal	Cota de cristal x1				EXP		PH		Guiles			
100 %	Raro	Polvo mágico x1				3000		8		1000			

CINDY

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	46	VIT	12.240	PM	9999		
Fuerza	38	Def. física	172	Poder mág.	9	Def. mágica	133	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72	Suerte	4	Evasión	4	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Capa blanca x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	3000	Raro	Capa blanca x1					Raro	-				
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (59%)											
Abandono	Normal	Aretes de hada x1				EXP		PH		Guiles			
100 %	Raro	Polvo mágico x1				3000		8		1000			

Jefe: Anima

Aparte de 36000 puntos de VIT, el Eone Ánima tiene muchos ataques dañinos como el devastador Caos liberado. Equipa Accesorios apropiados para que tu Maga blanca esté protegida contra Mudez y tu Guerrera y tu Lord oscuro contra Ceguera, Freno y Piedra.

La Maga blanca tendrá que lanzar Esna a menudo para disipar los muchos estados alterados que asesta Ánima. El punto flaco de este Eone es elemento Sacro. Tu Guerrera tiene que aprovecharlo para lanzar su demoledor ataque Excalibur, y tu Lord oscuro debería seguirle atacando con Ceguera.

ANIMA

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	43	VIT	36.000	PM 9999

Fuerza	32	Def. física	84	Poder mág.	33	Def. mágica	42	Fuego	x1/2	Rayo	x1/2	Gravedad	INM
Rapidez	133	Suerte	5	Evasión	0	Puntería	0	Frío	x1/2	Agua	x1/2	Sacro	x2

Robar	50 %	Normal	Luz irritante x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	4000	Raro	Luz irritante x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Justicia (43%)

Abandono	Normal	Cuatro aros x1	EXP	PH	Guiles
100 %	Raro	Cuatro aros x1	6000	15	2000

Flores en la niebla

Te encontrarás en el Abismo del Etéreo (Mapa 14-6) y, al cabo de unos pasos, tropezarás con Leblanc, Ormi y Logos. Verás una Esfera del viajero en la parte superior derecha de la pantalla y una misteriosa neblina anaranjada cerca de un portal en el centro de las flores (Fig. 5). Guarda la partida antes de entrar en él. Cuando aparezca la pregunta "¿Sigues adelante?", responde "Sí" para adentrarte en el Núcleo del Etéreo (Mapa 14-7).



05

Un puzzle musical un poco diferente

Una vez en el Núcleo del Etéreo (Mapa 14-7), ve a la izquierda y pasa sobre el símbolo azul. Sonará una melodía (Fig. 6), pero no tienes que memorizar las notas porque después podrás verlas. A la derecha del símbolo azul verás un teclado de aspecto gótico (Fig. 7). Ponte frente a él y pulsa ⊗ para introducir la melodía de tres notas que acabas de oír. La canción aparecerá en pantalla debajo. Si no cometes ningún fallo, la barrera de energía de la derecha se desactivará y podrás pasar. Si intentas entrar en un portal sellado tendrás que vértelas con el mal genio de Azi Dahaka. Por suerte, puedes usar "Escapar" para huir de tan desagradable compañía.

En algunos sitios hay barreras de energía que cierran el paso. Espera hasta que se apaguen durante un momento antes de pasar. Un contacto accidental te echará atrás, pero no te hará daño.

Ahora busca los símbolos azules que contienen las siguientes cuatro notas musicales y usa el mapa para guiarte. Si alertas a los centinelas desde lejos, unos haces láser rojos te impedirán pasar y tendrás que volver al primer teclado para desactivar de nuevo el sistema de seguridad. Después de oír las cuatro notas musicales, salta al teclado de la derecha, que está junto a un cofre que contiene un Omnielixir, y tócalas para abrir el portal.

Busca los tres siguientes e introduce el código de la melodía en el próximo teclado. Después darás con Gippal, que te entregará la Esfera de Paine. Leblanc y compañía también acudirán corriendo...



06



07

Hasta lo más alto

Después de la escena tendrás que resolver el siguiente puzzle del Núcleo del Etéreo (área superior del Mapa 14-7). Tienes que reproducir una melodía de siete notas que se generará cuando pises las teclas musicales en el orden correcto. Para llegar a estas teclas tienes que saltar por una serie de pedestales flotantes que están representados en el mapa con cuadrados verdes. Si has seguido la ruta marcada (Mapa 14-7), que indica un orden de notas determinado, no deberías tener problemas.

Si quieres grabar la partida en una Esfera del viajero antes de comenzar el puzzle, aprieta ⊚ para salir. Para volver al puzzle acércate a la Sonda flotante, aprieta ⊗ y contesta "Sí". Si te equivocas al subir a los pedestales, habla con la Sonda y selecciona la opción "Borrar las notas introducidas".

El puzzle funciona así: activas los pedestales flotantes pisándolos en el centro. Si te equivocas, el portal se quedará sellado y el Azi Dahaka te saludará con un rugido ...



08

- Desde el borde izquierdo de la plataforma central (Fig. 8), salta al primer pedestal. Se moverá y te llevará cerca de la tecla musical 1.
- Salta en diagonal a la derecha sobre la tecla musical 1 y desde allí a la derecha otra vez sobre otro pedestal.
- Ve al centro del pedestal para subir flotando hacia la tecla 2.
- Salta en diagonal a la izquierda sobre el pedestal y luego en diagonal a la derecha sobre la tecla 2.

>>

>>

- Ahora tienes que volver por donde viniste hasta la plataforma central.

- Salta a través del pedestal flotante desde el borde derecho de la plataforma central (Fig. 9) hacia los tres pedestales pequeños (Fig. 10) que están claramente visibles en el mapa. Salta al del extremo derecho y ve flotando en dirección a la tecla 4. salta sobre ella cuando estés cerca. Luego vuelve con cuidado a la plataforma central.


09


10

- Vuelve saltando en dirección a la tecla 1, pero esta vez salta en diagonal a la izquierda en lugar de hacerlo a la derecha. Luego ve directo arriba, flotando durante parte del camino antes de llegar a la tecla 4.

- Salta sobre el pedestal flotante otra vez y luego en dirección hacia el cofre, que contiene Omnifénix x2. Luego pisa la tecla 5 en el pedestal de al lado.

- Vuelve al pedestal flotante. Se detendrá en el medio cuando lo hayas activado dos veces. Sal un momento de la plataforma para que comience a moverse otra vez pisando su centro una segunda vez. Salta en diagonal a la izquierda y luego salta abajo; habrás llegado a la tecla 6.

- Gracias al pedestal flotante, que ahora se habrá desplazado, puedes saltar abajo y volver a la plataforma central.

- Ahora salta desde el borde derecho de la plataforma central en dirección hacia la tecla 3, pero esta vez ve al pedestal pequeño del centro (Fig. 11). Flotarás directamente hacia la tecla 7.


11

- Salta sobre la plataforma grande. Si lo has hecho todo bien, la melodía sonará y la entrada a Vegnagun (Mapa 14-8) se abrirá. Antes de entrar, no obstante, es mejor retroceder y guardar la partida.

El fin se acerca

Ahora que has llegado a Vegnagun (Mapa 14-8), tienes que cruzar muchas plataformas (Fig. 12). Lo mejor es mantenerte a la izquierda. Al cabo de unos cuantos saltos llegarás a una plataforma grande en la que Nooj te estará esperando. Revelar los detalles de este encuentro estropearía la sorpresa, o sea que te dejaremos descubrirlos por ti mismo...

Luego tendrás oportunidad de prepararte para la primera batalla contra Vegnagun y volver, si hace falta, a la Esfera del viajero del Núcleo del Etéreo (Mapa 14-7) o incluso a la Celsius. Cuando estés preparado, cruza la plataforma (Mapa 14-8) y corre por el único camino que hay hasta que llegues a la cola de Vegnagun.

12

Tras el combate, se rellenará toda tu VIT y PM; pero es mejor volver igualmente a la Esfera del viajero del Núcleo del Etéreo (Mapa 14-7). Ahora el camino de vuelta es más corto. Cuando estés listo para el siguiente enfrentamiento con el jefe, continúa avanzando y sube hasta que llegues a la zarpa de Vegnagun. Después de esta victoria, todos tus personajes volverán a estar a tope.

Ahora puedes grabar la partida por última vez (!) en el Núcleo del Etéreo (Mapa 14-7), antes de prepararte para el tercer y último asalto contra el jefe. Puedes volver a la Celsius y resolver las misiones secundarias que quieras (consulta el cuadro "¿Y ahora qué?" de la página 98); pero si sigues adelante ya no podrás volver. Tus personajes estarán totalmente curados entre batallas, pero desafortunadamente no puedes grabar la partida.

Jefe: Vegnagun - 1er asalto

La primera batalla es un ejercicio de calentamiento para la lucha titánica que te espera. La cola tiene 34200 VIT y ocasionalmente te asestará un ataque que te quitará mil puntos de VIT de un solo golpe. Este daño puede amortiguarse con la magia Coraza de la Maga blanca. Necesitarás una Maga blanca que haya aprendido Cura/Cura+/Cura++ para que cure a los personajes lo antes posible. Para los otros dos miembros del equipo, usa Excalibur (Guerrera) y Ceguera (Lord oscuro). Si uno de los personajes usa todo su PM, rellénalo usando un objeto Éter.

VEGNAGUN

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1	2	3	4	5	Nivel	41	VIT	34.200	PM	9999

Fuerza	77	Def. física	82	Poder mág.	72	Def. mágica	76	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	115	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	X2

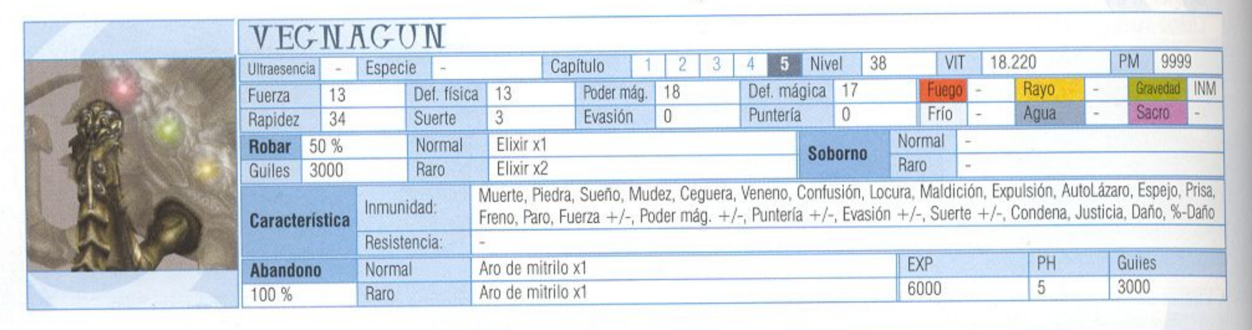
Robar	50 %	Normal	Poción X x4	**Soborno**	Normal	-
Guiles	3000	Raro	Poción X x6		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Omnielixir x1	EXP	PH	Guiles
100 %	Raro	Omnielixir x1	5000	5	3000

JEFE: VEGNAGUN - 2º ASALTO

Protege a tu Maga blanca con Coraza y Espejo. Luego usa sólo el comando Rezar en lugar de la magia Cura, porque si no ésta se reflejará sobre tu adversario. No te molestes en atacar a Vegnagun 284, 285 y 286. Concentra tus hostilidades en el Vegnagun de 18220 VIT y emplea las agresiones más potentes de los miembros que queden en el grupo, como Excalibur (Guerrera) y Ceguera (Lord oscuro). Cuando Vegnagun comience a debilitarse, usará un ataque que inflingirá un gran daño a todo el equipo y que producirá el estado alterado Daño. Cúralo con Ultrapoción y Panacea.



VEGNAGUN

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	38	VIT	18.220	PM	9999		
Fuerza	13	Def. física	13	Poder mág.	18	Def. mágica	17	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	34	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Elixir x1	**Soborno**	Normal	-							
Guiles	3000	Raro	Elixir x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Aro de mitrilo x1	EXP	PH	Guiles								
100 %	Raro	Aro de mitrilo x1	6000	5	3000								

VEGNAGUN 284

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	52	VIT	30.000	PM	9999		
Fuerza	48	Def. física	244	Poder mág.	16	Def. mágica	244	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	41	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	-	Normal	-	**Soborno**	Normal	-							
Guiles	10000	Raro	-		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Omnielixir x1	EXP	PH	Guiles								
100 %	Raro	Sal heroica x1	8000	10	3000								

VEGNAGUN 285

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	52	VIT	30.000	PM	9999		
Fuerza	48	Def. física	244	Poder mág.	16	Def. mágica	244	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	41	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	-	Normal	-	**Soborno**	Normal	-							
Guiles	10000	Raro	-		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Zantetsu (39%)											
Abandono	Normal	Omnielixir x1	EXP	PH	Guiles								
100 %	Raro	Sal heroica x1	8000	10	3000								

VEGNAGUN 286

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	52	VIT	30.000	PM	9999		
Fuerza	48	Def. física	244	Poder mág.	16	Def. mágica	244	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	41	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	-	Normal	-	**Soborno**	Normal	-							
Guiles	10000	Raro	-		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Omnielixir x1	EXP	PH	Guiles								
100 %	Raro	Sal heroica x1	8000	10	3000								

JEFE: VEGNAGUN - 3ER ASALTO TRIPLE

Batalla nº 1

Para la batalla final contra el Vegnagun de 33.040 VIT y las dos extremidades, tendrías que incrementar al máximo la Def. mágica y la Fuerza de tus personajes. Además, protégelos contra Ceguera y Veneno y lanza Coraza y Escudo con tu Maga blanca, aparte de usar Rezar y Cura. El resto del equipo tiene que usar ataques que impacten en más de un blanco, como Ceguera (Lord oscuro), Kiai total (Samurai) o Artema (con la Losa de atuendos Fin del mundo). Cuando las extremidades de 3.000 VIT estén fuera de combate, Vegnagun las curará con Lázaro+ y dejará de atacarte durante unos instantes.



VEGNAGUN

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	43	VIT	33.040	PM	9999		
Fuerza	54	Def. física	98	Poder mág.	42	Def. mágica	108	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	35	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Éter+ x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	4000	Raro	Éter+ x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Omnielixir x1	EXP	PH	Guiles
100%	Raro	Omnielixir x1	7000	10	3000

EXTREMIDAD D

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	39	VIT	3000	PM	9999		
Fuerza	72	Def. física	58	Poder mág.	48	Def. mágica	58	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	46	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	300	Raro	Bomba grande x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Omnipoción x1	EXP	PH	Guiles
50%	Raro	Poción X x1	200	10	150

EXTREMIDAD I

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	39	VIT	3000	PM	9999		
Fuerza	72	Def. física	58	Poder mág.	48	Def. mágica	58	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	46	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	300	Raro	Bomba grande x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Omnipoción x1	EXP	PH	Guiles
50 %	Raro	Poción X x1	200	10	150

Batalla nº 2

En esta segunda batalla, sólo podrás atacar a Vegnagun cuando te hayas cargado a los dos Colmillos de 2.500 VIT. Entonces empezará una cuenta atrás invisible: el "timonel" de Vegnagun dirá algo de vez en cuando. Cuando lo haga siete veces, habrás perdido la batalla. No pierdas tiempo atacando a Vegnagun con ataques que no sean los más potentes, es decir Excalibur (Guerrera) y Ceguera (Lord oscuro). La Maga blanca tiene que continuar curando y lanzando magias Coraza y Escudo.

VEGNAGUN

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	57	VIT	38.420	PM	99.999		
Fuerza	56	Def. física	71	Poder mág.	52	Def. mágica	59	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	36	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Omnielixir x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	8000	Raro	Omnielixir x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	-	EXP	PH	Guiles
-	Raro	-	-	10	-

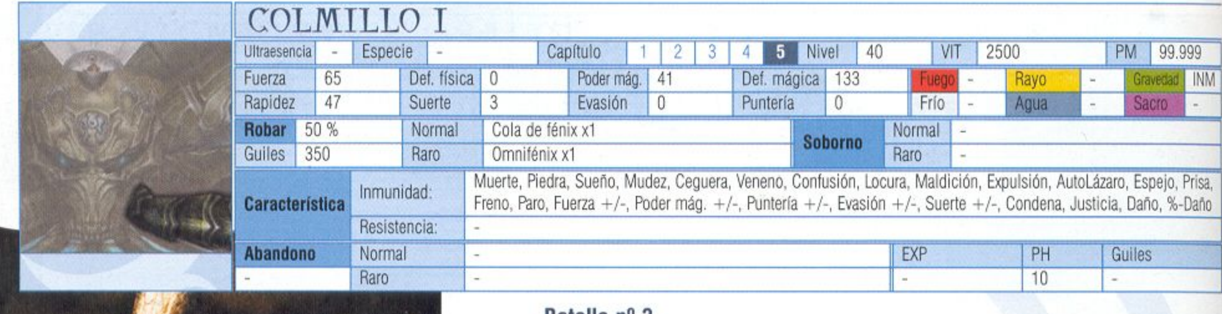
COLMILLO D

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	40	VIT	2500	PM	99.999		
Fuerza	65	Def. física	133	Poder mág.	41	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	47	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50 %	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	-
Guiles	350	Raro	Omnifénix x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	-	EXP	PH	Guiles
-	Raro	-	-	10	-



COLMILLO I

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	40	VIT	2500			PM	99.999
Fuerza	65	Def. física	0	Poder mág.	41	Def. mágica	133	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	47	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50 %	Normal	Cola de fénix x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	350	Raro	Omnifénix x1					Raro	-				
Característica		Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño										
		Resistencia:	-										
Abandono		Normal	-					EXP		PH		Guiles	
-		Raro	-					-		10		-	

Batalla nº 3

Tus personajes estarán totalmente curados antes de la batalla final contra... llamémosle X para mantener el suspense. Necesitas una Maga blanca que lance Coraza y use magias Cura para rellenar constantemente la VIT de tu equipo. El principal punto débil de tu enemigo (que tiene 23.850 de VIT) es que es predecible: después de ocho ataques, repetirá el siguiente patrón:

1er asalto:	Ataque normal.
2º asalto:	El terror de Zanarkand; produce daño x8, restando unos 250 puntos por impacto.
3er asalto:	Ataque normal.
4º asalto:	Arremetida sangrienta; daña a seis blancos al azar, restando entre 100 y 150 puntos en cada impacto.
5º asalto:	Ataque normal.
6º asalto:	Guillotina aérea; unos 150 puntos de daño.
7º asalto:	Ataque normal.
8º asalto:	Lluvia de energía; daña a todos los personajes, restando entre 400 y 800 puntos por impacto.

Es fácil ver que el segundo asalto es el más mortífero. Espera hasta después del primer ataque para ver a por quién irá. Uno de los otros miembros del equipo (preferiblemente la Maga blanca) debería estar listo para recuperar al afectado con una Cola de fénix, con la magia Lázaro de la Maga blanca o incluso con Lázaro+. Aplica la misma estrategia que en las batallas anteriores: usa los ataques más letales de tus personajes, es decir Excalibur (Guerrera) y Ceguera (Lord oscuro). Si un miembro del equipo se queda sin PM, rellénaselo con Éter o Turbo Éter.

???

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	58	VIT	23.850			PM	210
Fuerza	47	Def. física	132	Poder mág.	42	Def. mágica	92	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	133	Suerte	14	Evasión	22	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	13 %	Normal	Sal heroica x1			**Soborno**		Normal	-				
Guiles	10.000	Raro	Sal heroica x1					Raro	-				
Característica		Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica. +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Justicia, Daño, %-Daño										
		Resistencia:	-										
Abandono		Normal	-					EXP		PH		Guiles	
-		Raro	-					-		20		-	

El final y un nuevo comienzo

¡Felicidades! Acabas de derrotar al último jefe de los que pueblan Final Fantasy X-2. Ahora puedes relajarte y disfrutar de la escena final. Pero no alejes el dedo del botón ⊗ del controlador. En cuanto Yuna y compañía vuelvan a estar en la pradera florida del Abismo del Etéreo (Mapa 14-6), aprieta ⊗ para silbar. Según las misiones que hayas terminado en el juego, ahora quizá puedas elegir. Selecciona la opción de arriba.

Tu puntuación HAS VISTO aparecerá en la pantalla. Si has seguido esta guía paso a paso y no has emprendido ninguna misión secundaria, habrás resuelto solamente un 45% del juego. El nuevo modo "Nueva partida +" estará activado para que puedas comenzar de nuevo Final Fantasy X-2. Esta vez, tus personajes tendrán todas las vestisferas, accesorios y objetos que has encontrado en la primera partida, así como todas las habilidades que hayan aprendido. Guarda bien la partida para no perder este nuevo modo de juego.

OBJETOS

Si ves que durante una misión en concreto no haces más que perder batallas, o bien es que tienes problemas para derrotar a un jefe especialmente duro de pelar, o bien te encuentras en apuros por algo que podría ser más fácil de solucionar de lo que crees. Quizá tu grupo necesita equipamiento nuevo, sencillamente, o utilizar el que ya tiene de forma más eficaz. En este capítulo averiguarás qué objetos están disponibles, dónde los puedes encontrar y cómo hay que usarlos para que la existencia de Yuna y sus colegas Gaviotas resulte más llevadera.

OBJETOS

En el capítulo Cómo jugar, en la página 13, hay más información acerca de cómo equipar y usar los objetos. Si buscas un inventario exhaustivo de todos los objetos disponibles, así como detalles sobre para qué se utilizan exactamente, las siguientes páginas te serán de gran ayuda. Los objetos de las tablas siguen el mismo orden que el menú que aparece en el juego si se activa la función de ordenación automática. Así verás de forma inmediata qué objetos tienes y cuáles te faltan.





ACCESORIOS

Los accesorios aparecen en el menú Accesorios (lógico, ¿no?). Se utilizan para potenciar las habilidades de los miembros del grupo. Cada personaje puede tener un máximo de dos accesorios equipados a la vez. Para hacerlo deberás pasar por el menú Equipo.

Cambiar una vestisfera puede tener unas consecuencias dramáticas en los atributos del personaje, tanto negativas como positivas. Teniendo esto en cuenta, es muy importante compensar las debilidades y optimizar las capacidades equipando los accesorios adecuados.

Los lugares en los que se encuentran los accesorios están indicados en la columna "Paraderos habituales". Ahí encontrarás información sobre cómo seguirles la pista incluso a los accesorios más esquivos, y también te enterarás de cuáles sueltan los enemigos tras una batalla y cuáles hay que birlar utilizando el comando Robar.

Tipo: Atributo

Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Habilidad de apoyo	Comando Habilidad	Efecto (Condición)	Paraderos habituales
Aro de hierro	500	125	-	-	VIT máx +20%	Camino de Miihen Capítulo 1, Tienda de Zanarkand Capítulos 1, 2
Aro de titanio	3000	750	-	-	VIT máx +40%	Tienda de la Llanura de la Calma Capítulos 3, 5, premio Guantelete de la Pistolera, Tienda del Camino de Miihen Capítulos 3, 5
Aro de mitrilo	-	1500	-	-	VIT máx +60%	Cuartel General de la Liga Juvenil Capítulo 2, blitzbol, Gusano de arena
Aro de cristal	-	2000	-	-	VIT máx +100%	Cuartel General de la Liga Juvenil Capítulo 5, blitzbol
Manilla de plata	500	125	-	-	PM máx +40%	Camino de Miihen Capítulo 2, Bosque de Macalania Capítulo 2, Tienda de la Llanura de la Calma Capítulos 1, 2
Manilla de oro	4000	1000	-	-	PM máx +60%	Bosque de Macalania Capítulo 3, blitzbol, Tienda del Camino de Miihen Capítulo 3, 5
Manilla rúnica	-	1500	-	-	PM máx +100%	Bosque de Macalania Capítulo 5, blitzbol, Arma Artema
Muñequera	1000	250	-	-	Fuerza +10	Templo de Djose Capítulo 3, Tienda de la Llanura de la Calma Capítulos 1, 2, Golem X
Brazal de poder	6000	1500	-	-	Fuerza +20	Templo de Djose Capítulo 5, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Tienda de la Llanura de la Calma Capítulos 3, 5
Brazal de titán	-	2000	-	-	Fuerza +30	Templo de Djose Capítulo 5, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Golem X (Ultraesencia)
Mitón de poder	-	2500	-	-	Fuerza +40	Llanura de los Rayos Capítulo 5, blitzbol, Megalópodo
Mitón de káiser	-	3000	-	-	Fuerza +50	Guadosalam Capítulo 5, Gippal
Cota de mitrilo	1000	250	-	-	Def. física +20	Tienda del Recinto de Yevon Capítulo 1, Gusano de arena, Robar: Golem 99
Cota de diamante	6000	1500	-	-	Def. física +40	Blitzbol, Tienda del Recinto de Yevon Capítulo 3, Robar: Golem X (Ultraesencia)
Cota de cristal	-	2000	-	-	Def. física +60	Templo de Bevelle Capítulo 5, Shiva, Molemaimai
Fetiche	1000	250	-	-	Poder mág. +10	Tienda de Llanura de la Calma Capítulo 1, 2, Guardián, Robar: Hechicera
Carta de tarot	6000	1500	-	-	Poder mág. +20	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Tienda de la Llanura de la Calma Capítulos 3, 5, Robar: Vertigo (Ultraesencia)
Talismán	-	2000	-	-	Poder mág. +30	Llanura de los Rayos Capítulo 5, blitzbol, Azi Dahaka
Polvo mágico	-	2500	-	-	Poder mág. +40	Llanura de los Rayos Capítulo 5, blitzbol, Guardián (Ultraesencia)
Bola de cristal	-	3000	-	-	Poder mág. +50	Guadosalam Capítulo 5, Chac, Baralai Capítulo 5
Velo protector	1000	250	-	-	Def. Mágica +20	Tienda de Recinto de Yevon Capítulo 1, 2, Ormi (en su habitación)
Velo místico	6000	1500	-	-	Def. Mágica +40	Blitzbol, Tienda del Recinto de Yevon Capítulo 3, Ente oscuro (Ultraesencia)
Velo prometido	-	2000	-	-	Def. Mágica +60	Templo de Bevelle Capítulo 3, Bevelle subt. Capítulo 5, Robar: Panzer
Guanteletes	2500	625	-	-	Fuerza/Def. física +5	Tienda del Camino de Miihen Capítulos 1,2, Robar: Aspidión
Cinto de fuerza	4000	1000	-	-	Fuerza/Def. física +10	Camino de Miihen Capítulo 2, Tienda del Camino de Miihen Capítulos 3, 5, Yaibal
Cinto negro	-	2000	-	-	Fuerza/Def. física +20	Camino de Miihen Capítulo 5, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Adamantaimai (Ultraesencia)
Cinto de adalid	-	2500	-	-	Fuerza/Def. física +40	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Megalópodo, Paine
Tiara	2500	625	-	-	Poder mág./Def. Mágica +5	Tienda del Camino de Miihen Capítulo 1, 2, Robar: Leblanc (Gagazet)
Diadema	4000	1000	-	-	Poder mág./Def. Mágica +10	Camino de Miihen Capítulo 1, Tienda del Camino de Miihen Capítulos 3, 5, Behemoth
Corona de Juno	-	2000	-	-	Poder mág./Def. Mágica +20	Camino de Miihen Capítulo 3, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Soborno: Flan Blanco
Corona real	-	2500	-	-	Poder mág./Def. Mágica +40	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Shiva
Amuleto		10			Suerte +100	Cactilión

Tipo: Elemento

Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Habilidad de apoyo	Comando Habilidad	Efecto (Condición)	Paraderos habituales
Halo de fuego	3000	750	Efecto Fuego	-	Fuerza +8	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo del fuego	3000	750	Fuego 1/2	Piro	Poder mág. +4	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo de Hefesto	8000	2000	Inmune al Fuego	Piro+	Poder mág. +6	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos
Anillo pírico	10000	2500	Absorbe Fuego	Piro++	Poder mág. +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, blitzbol
Halo de hielo	3000	750	Efecto Frío	-	Fuerza +8	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Bosque de Macalania Capítulo 2, Tienda del Lago Macalania Capítulos 2, 5
Anillo del hielo	3000	750	Frío 1/2	Hielo	Poder mág. +4	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Bosque de Macalania Capítulo 1, Llanura de la Calma Capítulo 3
Anillo de Ageb	8000	2000	Inmune al Frío	Hielo+	Poder mág. +6	Templo de Besaid Capítulo 3, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Llanura de la Calma Capítulo 5
Anillo gélido	10000	2500	Absorbe Frío	Hielo++	Poder mág. +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5
Halo de rayo	3000	750	Efecto Rayo	-	Fuerza +8	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda de la Llanura de los Rayos Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo del rayo	3000	750	Rayo 1/2	Electro	Poder mág. +4	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda de la Llanura de los Rayos Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo de Thor	8000	2000	Inmune al Rayo	Electro+	Poder mág. +6	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda de la Llanura de los Rayos Capítulos 3, 5
Anillo eléctrico	10000	2500	Abosrbe Rayo	Electro++	Poder mág. +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, blitzbol
Halo de agua	3000	750	Efecto Agua	-	Fuerza +8	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Pueblo Besaid Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo del agua	3000	750	Agua 1/2	Agua	Poder mág. +4	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Pueblo Besaid Capítulos 1, 2, 3, 5
Anillo de Sobek	8000	2000	Inmune al Agua	Aqua+	Poder mág. +6	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Llanura de la Calma, Capítulo 5, Rancho de chocobos
Anillo acuoso	10000	2500	Absorbe Agua	Aqua++	Poder mág. +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Llanura de la Calma, Capítulo 5, blitzbol
Anillo pesado	-	2500	Inmune Gravedad	Gravedad	VIT/PM +10%	Llanura de los Rayos Capítulos 4, 5, Rocomaimai, Geist
Haz térmico	-	10	Efecto Fuego /Efecto Frío	-	Fuerza +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Seispiés madre (Ultraesencia)
Anillo térmico	-	10	Absorbe Fuego /Absorbe Frío	-	Poder mág./Def. Mágica +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Seispiés madre (Ultraesencia)
Haz tormentoso	-	10	Efecto Rayo/Efecto Agua	-	Fuerza +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Llanura de la Calma Capítulo 5, Rancho de chocobos
Anillo tormentoso	-	10	Abosrbe Rayo /Absorbe Agua	-	Poder mág./Def. Mágica +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Rancho de chocobos, Gel mutante (Ultraesencia)
Cuatro manos	-	10	Efecto Tetra	-	Fuerza/Poder mág. +12	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Ente negro, Soborno: Rhyos
Cuatro aros	-	10	Tetra 1/2	-	Def. física/Def. Mágica +10	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Anima, Soborno: Protoquimera
Cuatro capas	-	10	Tetrainmunidad	-	Def. física/Def. Mágica +15	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Ente negro (Ultraesencia), Robar: Humbaba (Ultraesencia)
Cuatro pulseras	-	10	Tetrabsorción	-	Def. física/Def. Mágica +20	Guadosalam Capítulo 5, Llanura de los Rayos Capítulo 5, Soborno: Seispiés ultra

Tipo: Efecto de condición

Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Habilidad de apoyo	Comando Habilidad	Efecto (Condición)	Paraderos habituales
Luz mortal	-	10	Efecto Muerte	Muerte	Fuerza -6/Poder mág. +5	Rancho de chocobos, Robar: Barong (Ultraesencia), Robar: Reina bengal (Ultraesencia)
Luz petrificante	-	10	Efecto Piedra	Petra	Fuerza -5/Poder mág. +4	Rancho de chocobos, Soborno: Kukulcan, Soborno: Gucumatz
Luz somnífera	15000	3750	Efecto sueño	Sueño	Fuerza -5/Poder mág. +3	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 3, 5, Aeshma
Luz acalladora	15000	3750	Efecto mudez	Mudez	Fuerza -5/Poder mág. +3	Desierto de Bikanel Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, 5
Luz cegadora	15000	3750	Efecto ceguera	Tiniebla	Fuerza -5/Poder mág. +3	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulo 5, Aka Manah
Luz venenosa	15000	3750	Efecto veneno	Bio	Fuerza -5/Poder mág. +3	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, 3, 5, Taromaiti
Luz aturdidora	15000	3750	Efecto confu	Confu	Fuerza -5/Poder mág. +5	Rancho de chocobos, Tienda de Lago Macalania Capítulo 5, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5
Luz irritante	15000	3750	Efecto locura	Locura	Fuerza -5/Poder mág. +5	Rancho de chocobos, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5
Luz demoradora	15000	3750	Efecto freno	-	Fuerza -5	Rancho de chocobos, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5
Luz paralizadora	15000	3750	Efecto paro	-	Fuerza -10	Rancho de chocobos, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5
Aretes de ángel	5000	1250	Defensa Muerte	-	Def. física/Def. Mágica +5	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, 5, Ifrit
Ajorca de oro	5000	1250	Defensa Piedra	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, 5, Gucumatz
Campanilla	3000	750	Defensa Sueño	-	Def. física/Def. Mágica +4	Desierto de Bikanel Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda del Celsius Capítulos 1-5
Capa blanca	3000	750	Defensa Mudez	-	Def. física/Def. Mágica +4	Monte Gagazet Capítulos 2, 3, 5, Rancho de chocobos, Tienda del Celsius Capítulos 1-5
Gafas de plata	3000	750	Defensa Ceguera	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda del Celsius Capítulos 1-5, Robar: Logos (Luca)
Estrella colgante	4000	1000	Defensa Veneno	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda del Celsius Capítulos 1-5, Tienda de Kilika Capítulos 1, 2, 3, 5
Gargantilla negra	4000	1000	Defensa Confu	-	Def. física/Def. Mágica +4	Llanura de los Rayos Capítulo 1, Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5
Popurrí sedante	4000	1000	Defensa Locura	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capí. 3, 5, Robar: Gigas
Estampa bendita	4000	1000	Defensa Maldición	-	Def. física/Def. Mágica +4	Tienda de Guadosalam Capítulo 3, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5, Bahamut
Me gusta este	4000	1000	Defensa Cámbiate	-	Evasión/Suerte +10	Templo de Besaid Capítulo 3, Senda de las Rocas Hongo Capítulo 1, Tienda de Guadosalam Capítulos 3, 5

Tipo	Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Habilidad de apoyo	Comando Habilidad	Efecto (Condición)	Paraderos habituales
Tipo: Efecto de condición	Collar de perlas	4000	1000	Defensa EXP 0	-	Def. física/Def. Mágica +4	Llanura de los Rayos Capítulo 2, Bevelle subt. Capítulo 2, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, 5
	Canica bonita	4000	1000	Defensa Freno	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5, Aka Manah
	Bola brillante	4000	1000	Defensa Paro	-	Def. física/Def. Mágica +4	Rancho de chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel Capítulos 3, 5, Aeshma
	Broche de nácar	10000	2500	D. Mudez/Ceguera	-	Def. física/Def. Mágica +8	Desierto de Bikanel Capítulo 5, Tienda de Kilika Capítulos 3, 5, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5
	Hebilla de cristal	10000	2500	D. Veneno/Sueño	-	Def. física/Def. Mágica +8	Llanura de los Rayos Capítulo 4, Tienda de Kilika Capítulos 3, 5, Robar: King Takuouba
	Aretes de hada	10000	2500	D. Conf./Locura	-	Def. física/Def. Mágica +8	Desierto de Bikanel Capítulo 5, Guantelete de la Pistolera, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5
	Manto de viajero	10000	2500	D. Freno/Paro	-	Def. física/Def. Mágica +8	Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulos 1, 2, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5
	Lazo seguro	10000	2500	D. Piedra/Muerte	-	Def. física/Def. Mágica +12	Llanura de los Rayos Capítulo 3, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Arma Artema
	Anillo Muro	10000	2500	Muro en apuros			Isla Besaid Capítulo 2, Templo de Kilika Capítulo 5, Llanura de la Calma Capítulo 3
	Aro Revitalia	3000	750	Revitalia apuros	-	-	Templo de Kilika Capítulo 5, Rancho de chocobos, Tienda de Guadosalam Capítulo 3
	Aro Prisa	-	750	Prisa en apuros	-	-	Llanura de los Rayos Capítulos 4, 5, Soborno: Canis (Ultraesencia), Archaeothyris (Ultraesencia)
	Anillo de luna	-	10	AutoEscudo	-	-	Isla Besaid Capítulo 3, blitzbol, Valefor
	Anillo de luz	-	10	AutoCoraza	-	-	Senda de las Rocas Hongo Capítulo 2, blitzbol, Garik Ronso
	Anillo estelar	-	10	AutoEspejo	-	-	Llanura de la Calma Capítulo 3, blitzbol, Soborno: Barbut (Ultraesencia)
	Anillo seguro	-	10	AutoMuro	-	-	Llanura de la Calma Capítulo 5, Soborno: Adamantaimai (Ultraesencia), Soborno: Arma Artema
	Anillo de vigor	-	10	AutoRevitalia	-	-	Rancho de chocobos, blitzbol, Yojimbo
	Anillo acelerador	-	10	AutoPrisa	Prisa++	-	Misión Se busca novia: Llanura de la Calma Capítulos 1-5, Laberinto oculto (Bevelle), Lacerta
Tipo: Habilidad	Libro de Esgrima	50000	12500	-	-	Fuerza +12	Tienda de Lago Macalania Capítulo 5, Robar: Paine, Soborno: Tomberi (Ultraesencia)
	Libro de Bushido	50000	12500	-	-	Fuerza +12	Puerto Kilika Capítulo 3, Tienda de Lago Macalania Capítulo 5, Robar: Rikku
	Libro de Furia	50000	12500	-	-	Fuerza +12	Cueva descnocida in Llanura de los Rayos, Tienda de Lago Macalania Capítulo 5, Robar: Balalai (Capítulo 5)
	Libro de Arcano	50000	12500	-	-	Poder mág. +12	Puerto Kilika Capítulo 5, Tienda de Lago Macalania Capítulo 5, Robar: Nooj
	Libro de Magia n.	50000	12500	-	-	Poder mág. +12	Bevelle subt. Capítulo 5, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Robar: Gippal
	Libro de Magia b.	50000	12500	-	-	Poder mág. +12	Pueblo Besaid Capítulo 5, Tienda del Lago Macalania Capítulo 5, Rikku
	Guía de Esgrima	-	10	Turbo Esgrima	-	VIT +10%/Rapidez +5	Premio de Celesta S.A. Llanura de la Calma, Cueva misteriosa Capítulo 5, Camino de Miihen, Soborno: Gug (Ultraesencia)
	Guía de Bushido	-	10	Turbo Bushido	-	VIT +10%/Rapidez +5	Premio de Celesta S.A. Llanura de la Calma, Cueva misteriosa Capítulo 5, Camino de Miihen, Soborno: Molemaimai
	Guía de Furia	-	10	Furia veloz	-	VIT +10%/Rapidez +5	Misión Rescate de piezas para los albhed, Cueva misteriosa, Soborno: Seta letal
	Guía de Arcano	-	10	Arcano veloz	-	PM +10%/Rapidez +5	Cueva misteriosa, Soborno: Dracoprimis
	Guía de Magia b.	-	10	Magia b. veloz	Aspir	PM+10%/Rapidez +5	Premio de Argent, Inc., Cueva misteriosa, Soborno: Gran molbol (Ultraesencia)
	Guía de Magia n.	-	10	Magia n. veloz	Aspir	PM+10%/Rapidez +5	Premio de Argent, Inc., Cueva misteriosa, Soborno: Gran dragón (Ultraesencia)
Tipo: Especial	Botines raudos	-	10	Iniciativa	Prisa	Rapidez +10	Llanura de la Calma Capítulo 3, blitzbol, Lacerta
	Huevo nutritivo	-	10	PH x 3	-	Suerte +15	blitzbol, Ruina subterránea de la Llanura de la Calma Capítulo 5
	Cascabel de gato	-	10	VIT al andar	-	VIT +15%	Templo de Kilika Capítulo 5, Ruina subterránea en la Llanura de la Calma Capítulo 5
	Pulsera de mago	-	10	PM al andar	-	PM +20%	Templo de Kilika, Capítulo 5, Ruina subterránea en la Llanura de la Calma Capítulo 5
	Brazal repelente	-	10	Ningún encuentro	-	Suerte +10	Premio de Celesta S.A., blitzbol, Logos (en la batalla final de Guadosalam)
	Anillo atrayente	-	10	Más encuentros	-	Fuerza +15	Logos Desierto de Bikanel
	Coletero de oro	-	10	Consumo _ PM	-	Poder mág. +20	Zona secreta en la Mansión de Leblanc Capítulos 2, 3, 5, blitzbol, Bevelle - Laberinto oculto Capítulo 5
	Alma de Thamasa	-	10	Magia+	-	Poder mág. +15	Premio de Argenta SA, Misión Romance para los monos, Ixion
	Cinta	-	10	Cinta	-	-	Llanura de los Rayos Capítulo 5, Angra Mainyu, Soborno: Arma Omega
	Perfume seductor	-	10	VIT al andar/PM al andar	-	PM +20%, Poder mág. +5, Def. física/Def. Mágica/Suerte +10, Rapidez +2	Zona secreta de la Mansión de Leblanc Capítulos 2, 3, 5
	Defenshibidad++	-	10	SuperCinta	-	Def. física +30, Def. Mágica +30	Celsius Capítulo 4
	Autoextractor F	-	10	Alma guerrera	-	Fuerza +60, Poder mág./Def. Mágica -50, VIT/PM -40%	Bevelle subt. Capítulos 2, 3, 5
	Autoextractor M	-	10	Alma hechicera	-	Poder mág. +80, Def. física -20, VIT -40%	Bevelle subt. Capítulos 2, 3, 5
	"Sea un ganador"	-	10	Todo x 2	-	VIT/PM +100%, Suerte +100,	Guadosalam Capítulo 5
	Toga de Minerva	-	10	Magia n. veloz	-	PM +100%, Fuerza -80, Poder mág. +100	Bosque de Macalania Capítulo 5
	Adamantita	-	10	AutoMuro	-	VIT +100%, Def. física +120, Def. Mágica +120, Rapidez –30	Misión Matar o morir - Desafío
	Genio elemental	-	10	Omnielemental	-	-	Cueva desconocida de la Llanura de los Rayos
	Fiera acorralada	-	10	SOS ????	-	-	Bevelle - Laberinto oculto
	Iron Duke	-	10	-	-	Fuerza/Poder mág./Def. física/Def. Mágica/Puntería/Evasión +100, Rapidez +10, Suerte +50	Bevelle - Laberinto oculto
	Ragnarok	-	10	Consumo PM=0	-	-	Misión ¿Se desvelará el misterio?
	Enterprise	-	10	Expansión de VIT	-	-	Celsius Capítulo 2
	Invencible	-	10	Expansión de daño	-	-	Puerto Kilika Capítulo 5





OBJETOS

No desestimes la importancia de los objetos. A menudo encontrarás cosillas interesantes en las profundidades de tu inventario. La mayoría de ellos sólo se pueden usar en batalla y aparecen marcados en gris en el menú Objetos.

Muchos de los objetos importantes se pueden hallar en el submenú Importantes, al que se accede a través del menú principal Objetos. Las referencias de página que aparecen en las siguientes tablas te indican dónde hallarás más información acerca de los objetos importantes.

	Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Efecto
Curación	Poción	50	12	Restaura 200 VIT
	Ultrapoción	500	125	Restaura 1000 VIT
	Poción X	-	250	Restaura completamente la VIT *1
	Omnipoción	-	375	Restaura la VIT de todo el grupo (2000)
	Éter	-	250	Restaura 100 PM
	Éter+	-	750	Restaura 500 PM
	Cola de fénix	100	25	Resucita a un miembro del grupo muerto y restaura el 25% de la VIT máxima *1
	Omnifénix	-	1000	Resucita a todos los miembros del grupo muertos y restaura el 25% de la VIT máxima *1
	Elixir	-	1250	Restaura la VIT y los MP de un miembro del grupo *1
	Omnielixir	-	5000	Restaura la VIT y los PM de todos los miembros del grupo *1
	Antídoto	50	12	Cura Veneno
	Aguja de oro	50	12	Cura Piedra
	Colirio	50	12	Cura Ceguera
	Hierba del eco	50	12	Cura Mudez
	Agua bendita	300	75	Cura Maldición, Cámbiate y Experiencia 0
	Panacea	-	375	Cura Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confu, Locura, Maldición, Experiencia 0, Cámbiate, Freno y Paro
Ataque	Granada barata	-	12	Asesta 18-22 puntos de daño a cada uno de los contrincantes *2
	Granada	-	25	Asesta 187-212 puntos de daño a cada uno de los contrincantes *2
	Bomba grande	-	100	Asesta 421-476 puntos de daño a cada uno de los contrincantes *2
	Bomba mediana	-	75	Asesta 375-423 puntos de daño a cada uno de los contrincantes *2
	Bomba chica	-	50	Asesta 328-370 puntos de daño a cada uno de los contrincantes *2
	Granada somnífera	-	50	Asesta 234-264 puntos de daño a cada uno de los contrincantes e inflige Sueño *2
	Granada silenciadora	-	37	Asesta 234-264 puntos de daño a cada uno de los contrincantes e inflige Mudez *2
	Granada cegadora	-	37	Asesta 234-264 puntos de daño a cada uno de los contrincantes e inflige Ceguera *2
	Granada pétrea	-	50	Asesta 234-264 puntos de daño a cada uno de los contrincantes e inflige Piedra *2
	Trozo de bom	-	25	Asesta 78-84 puntos de daño Piro a un contrincante
	Alma de bom	-	50	Asesta 281-317 puntos de daño Piro a un contrincante
	Piedra Fuego	-	75	Asesta 93-105 puntos de daño Piro a 6 contrincantes elegidos al azar
	Aire antártico	-	50	Asesta 78-84 puntos de daño Frío a un contrincante
	Aire ártico	-	50	Asesta 281-317 puntos de daño Frío a un contrincante
	Piedra Frío	-	75	Asesta 93-105 puntos de daño Frío a 6 contrincantes escogidos al azar
	Bola eléctrica	-	25	Asesta 78-84 puntos de daño Rayo a un contrincante
	Bola fulminante	-	50	Asesta 281-317 puntos de daño Rayo a un contrincante
	Piedra Rayo	-	75	Asesta 93-105 puntos de daño Rayo a 6 contrincantes escogidos al azar
	Escama de pez	-	25	Asesta 78-84 puntos de daño Agua a un contrincante
	Escama de dragón	-	50	Asesta 281-317 puntos de daño Agua a un contrincante
	Piedra Agua	-	75	Asesta 93-105 puntos de daño Agua a 6 contrincantes escogidos al azar
	Piedra negra	-	50	Reduce la VIT de todos los enemigos en un 25%
	Piedra de luz	-	75	Asesta 1406-1587 puntos de daño a un enemigo
	Piedra sacra	-	125	Asesta 234-264 puntos de daño Sanctus a un enemigo
	Piedra suprema	-	250	Asesta 2343-2646 puntos de daño a cada uno de los contrincantes
	Colmillo venenoso	-	25	Asesta 375-423 puntos de daño a un enemigo e inflige Veneno
	Reloj de plata	-	25	Inflige Freno a un contrincante
	Reloj de oro	-	37	Inflige Freno a todos los contrincantes
	Vela de la vida	-	50	Inflige Condena a un contrincante
	Sombra del Etéreo	-	75	A veces inflige Muerte a un contrincante
	Materia oscura	-	7500	Asesta 9375-9999 puntos de daño a a cada uno de los contrincantes
Protección	Cola de chocobo	-	40	Lanza Prisa sobre un miembro del grupo
	Pluma de chocobo	-	50	Lanza Prisa sobre todos los miembros del grupo
	Manto de luna	-	45	Lanza Escudo sobre todos los miembros del grupo
	Manto de luz	-	45	Lanza Coraza sobre todos los miembros del grupo
	Manto de estrellas	-	45	Lanza Espejo sobre todos los miembros del grupo
	Fluido vitalizante	-	150	Lanza Revitalia sobre todos los miembros del grupo
	Fluido de magia	-	75	Absorbe 187-211 PM de un contrincante
	Fluido de salud	-	75	Absorbe 562-635 VIT de un contrincante
	Fluido de vida	-	100	Absorbe 937-1058 VIT y hasta 1058 PM de un contrincante
	Sal antimagia	-	70	Disipa los efectos de AutoLázaro, Escudo, Coraza, Espejo, Revitalia, Prisa en un contrincante o miembro del grupo
	Brebaje de salud	-	200	Duplica la VIT máxima de un miembro del grupo
	Brebaje mágico	-	300	Duplica los PM máximos de un miembro del grupo
	Pócima de salud	-	400	Duplica la VIT máxima de todos los miembros del grupo
	Pócima mágica	-	400	Duplica los PM máximos de todos los miembros del grupo
	Dos estrellas	-	200	Reduce a 0 el coste de los PM de un miembro del grupo
	Tres estrellas	-	1250	Reduce a 0 el coste de los PM de todos los miembros del grupo
	Sal heroica	-	25	Un miembro del grupo se convierte en invencible

*1 9999 VIT como máximo en batalla   *2 El daño se reduce debido a la Coraza

	Nombre	Precio de compra	Precio de venta	Efecto
Varios	Verdura gysahl	-	25	Restaura 100 VIT. Se usa para calmar a un Chocobo o cazarlo si el el último contrincante de una batalla
	Verdura sylkis	-	25	Restaura 100 VIT. Eleva el Nivel de Chocobos en el Rancho de chocobos
	Verdura mimett	-	25	Restaura 100 VIT. Eleva el Nivel de Chocobos en el Rancho de chocobos
	Verdura pahsana	-	25	Restaura 100 VIT. Eleva el Nivel de Chocobos en el Rancho de chocobos o rellena el Alma

	Nombre	Notas	Localización / Requisitos previos	Ver página
IMPORTANTES	Esfera Escarlata 1	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 3: En la Zona recóndita (mapa 11-21) después de la misión del Enlace activo del Templo de Djose	83 , 181
	Esfera Escarlata 2	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 3: Se recibe en el Abismo del Etéreo (mapa 14-6) de Nooj y Gippal	92
	Esfera Escarlata 3	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 3: Se recibe en el Abismo del Etéreo (mapa 14-6) de Nooj y Gippal	92
	Esfera Escarlata 4	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulos 3 o 5: Arcón de la Zona secreta (mapa 7-9)	79, 180
	Esfera Escarlata 5	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 4: Tras el concierto en vivo habla con Leblanc en la Sala de máquinas (mapa 2-4), antes de hablar con Shinra	97
	Esfera Escarlata 6	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 5: Laberinto oculto (Bevelle)	220
	Esfera Escarlata 7	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 2: Se recibe de Nooj en Ravine (mapa 15-4)	171
	Esfera Escarlata 8	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 5: Laberinto oculto planta 20	220
	Esfera Escarlata 9	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 1: en Ravine (mapa 15-4)	160
	Esfera Escarlata 10	Un hito importante. Hace falta para acceder a la Gruta de la Pena (mapa 15-5) en la Senda de las Rocas Hongo	Capítulo 2: examina la esfera de la habitación de Ormi en la Zona secreta (mapa 7-9)	80
	El motivo del viaje	Hace que Yuna se convierta en cazadora de esferas	Parte del inventario inicial	-
	Esfera de Gagazet	Enseña Zanarkand antes de la devastación	Capítulo 1: habla con Shinra después de la misión Carrera contra Leblanc	59
	Esfera rota	Hace falta para recibir la Esfera ensamblada	Capítulo 1: completa la misión ¡Consigue la esfera preciosa!	66
	Esfera alucinante	Dásela a la Liga Juvenil o a Liga Juvenil en el Capítulo 2	Capítulo 1: completa la misión ¡Cazaesferas, a Kilika!	68
	Esfera de Leblanc	Tras el mensaje de Leblanc	Capítulo 2: a bordo del Celsius al volver de la Esfera alucinante	70
	Esfera ensamblada	Cortesía del Vegnagun durmiente. (Compuesta por dos fragmentos de esfera)	Capítulo 2: después de la misión Quien roba a un ladrón...	81
	Bevelle subterráneo 1	Procedente de Bevelle subt.	Capítulo 3: comprueba la esfera de la Zona secreta (mapa 7-9)	180
	Bevelle subterráneo 2	Procedente de Bevelle subt.	Capítulo 3: comprueba la esfera de la Zona secreta (mapa 7-9)	180
	Esfera de la cárcel	1.000 años de antigüedad	Capítulo 3: comprueba la esfera de la Zona secreta (mapa 7-9)	180
	Esfera de Nooj	Una esfera de Lucil	Capítulo 5: te la dará Lucil si la Esfera alucinante fue devuelta a la Liga Juvenil	192
	Esfera de Gippal	Una esfera de Rin	Capítulo 5: en la misión Detective Rin, Rin debe ser quien perpetre	219
	Esfera de Baralai	Procedente del secreto del templo	Capítulo 5: cofre en la casa cerrada (mapa 7-5)	194
	Esfera de Paine	Recuerdos a bordo de la nave	Capítulo 5: te la dará Gippal en el Núcleo del Etéreo (mapa 14-7)	102
	Esfera del camarada	Hace falta para completar la misión Isla Besaid, Capítulo 5	Capítulo 5: Habla con Beclem en Isla Besaid en el Capítulo 4 y luego otra vez en el Capítulo 5	190
	Esfera de Besaid	Muestra los arcones ocultos en Camino de la Cascada	Capítulo 1: vence al Pirodragón en Isla Besaid	62
	Diccionario albhed 1	Enseña la letra "A" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 2	Enseña la letra "B" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 3	Enseña la letra "C" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 4	Enseña la letra "D" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 5	Enseña la letra "E" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 6	Enseña la letra "F" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 7	Enseña la letra "G" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 8	Enseña la letra "H" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 9	Enseña la letra "I" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 10	Enseña la letra "J" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 11	Enseña la letra "K" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 12	Enseña la letra "L" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 13	Enseña la letra "M" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 14	Enseña la letra "N" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 15	Enseña la letra "O" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 16	Enseña la letra "P" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 17	Enseña la letra "Q" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 18	Enseña la letra "R" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 19	Enseña la letra "S" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 20	Enseña la letra "T" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 21	Enseña la letra "U" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 22	Enseña la letra "V" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 23	Enseña la letra "W" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 24	Enseña la letra "X" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 25	Enseña la letra "Y" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Diccionario albhed 26	Enseña la letra "Z" en lengua albhed	Averiguar o hablar con albhed	199
	Uniforme P	Hace falta para la misión Quien roba a un ladrón..., Capítulo 2	Capítulo 2, (1. Uniforme)	73
	Uniforme M	Hace falta para la misión Quien roba a un ladrón..., Capítulo 2	Capítulo 2, (2. Uniforme)	75
	Uniforme G	Hace falta para la misión Quien roba a un ladrón..., Capítulo 2.	Capítulo 2, (3. Uniforme)	78
	Carta de presentación	Hace falta para empezar la misión Desierto de Bikanel	Capítulos 1, 2: habla con Gippal en el Templo de Djose	73
	Orgullo de mecánico	El fallido Prototipo M se repara y puede aceptar el reto otra vez. (Capítulo 5, Templo de Djose)	Capítulo 5: habla con el albhed del suelo en la Celda (mapa 8-6)	194

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Accesorios
Objetos
Losas de atuendos
Habilidades

	Nombre	Notas	Localización / Requisitos previos	Ver página
IMPORTANTES	Espíritu reciclador	El fallido Prototipo M se repara y puede aceptar el reto otra vez (Capítulo 5, Templo de Djose)	Capítulo 5: tras derrotar al Prototipo M en los Recintos de prueba (mapa 8-8) habla con el albhed y descubre el mundo secreto	194
	Todo sobre reparaciones	El fallido Prototipo M se repara y puede aceptar el reto otra vez (Capítulo 5, Templo de Djose)	Capítulo 5: arcón en la Ruina subterránea	194
	¡Reparar es fácil!	El fallido Prototipo M se repara y puede aceptar el reto otra vez (Capítulo 5, Templo de Djose)	Capítulo 5: tras derrotar al Prototipo M en batalla con los tres monos del Templo de Djose (Mapa 8-3)	194
	Manual de mecánica	El fallido Prototipo M se repara y puede aceptar el reto otra vez (Capítulo 5, Templo de Djose)	Capítulo 5: tras derrotar al Prototipo M en el Camino de Miihen, comprueba un aparato	191
	Llave de Besaid	Hace falta para abrir el arcón en la Sala de los monjes (mapa 4-17)	Capítulos 1, 2: Compra en Isla Besaid o completa la misión ¡Salva a los turistas! en la Llanura de la Calma, Capítulo 3	182
	Llave del desierto	Hace falta para abrir el arcón en el Desierto de Bikanel - Oeste (mapa 9-1)	Capítulo 5: Misión Rescate de piezas para los albhed en el Desierto de Bikanel	206
	Vale de descuento	El paseo aéreo en la Llanura de la Calma sólo cuesta 5 puntos	Diez paseos aéreos	165
	Pase gratuito	El paseo aéreo en la Llanura de la Calma es gratis	Capítulo 5: Las agencias deben estar unidas	200
	Gota crepuscular	Permite a Flora aprender la habilidad Expansión de daño	Capítulo 5: Arcón en el Camino de la Cascada (mapa 4-5)	60
	Gota de rocío	Permite a Flora aprender la habilidad Expansión de VIT	Capítulo 5: Arcón en la Llanura Calma/Fondo de la gruta (mapa 18-9)	164
	Mecarefuerzo	Le permite a Filotea aprender la habilidad Expansión de VIT	Capítulo 5: Arcón en el Ascensor del cuartel (mapa 15-6)	159
	Mecareactor	Le permite a Filotea aprender la habilidad Expansión de VIT	Capítulo 5: Arcón en la Ruina subterránea	222
	Papiro de la victoria	Le permite a Mecania aprender la habilidad Expansión de daño	Capítulo 5: Arcón del Camino de Miihen, nueva entrada en la carretera del norte	158, 191
	Papiro de la imbatibilidad	Le permite a Mecania aprender la habilidad Expansión de daño	Capítulo 5: Cueva desconocida en la Llanura de los Rayos	220
	"Danzas mágicas", I	Le permite a la Estrella pop aprender la habilidad PM Mambo	Capítulo 5: Vencer a Nooj	192
	"Danzas mágicas", II	Le permite a la Estrella pop aprender la habilidad Máscara mágica	Capítulo 5: Derrotar al Prototipo M en su estado más fuerte	194

LOSAS DE ATUENDOS

Las Losas de atuendos sirven para aprovechar el poder de las vestisferas. Todas las Losas de atuendos se pueden personalizar colocando vestisferas en los huecos vacíos.

Para activar un Nuevo look durante una batalla, las dos vestisferas implicadas deben ser adyacentes la una de la otra en la Losa de atuendos y estar unidas por líneas. Si atraviesas una puerta mientras está activo un Nuevo look, el miembro del grupo en cuestión tendrá garantizadas habilidades especiales que durarán hasta el final de la batalla. Para saber más acerca de Nuevos looks y Losas de atuendos, consulta el capítulo Cómo se juega en las páginas 13 y 17.

Cuantos más huecos tenga una Losa de atuendos, más potente será el Look súper cuando se acceda a él en batalla.

En las siguientes páginas te enterarás de todo lo que hay que saber acerca de las Losas de atuendos en FFX-2.

1. **Nombre** de la Losa de atuendos
2. **Capítulo** en el que puedes obtener la Losa de atuendos
3. **Localización**
4. **Equipo:** Si equipas a un miembro del equipo con esta Losa en el menú Equipo, el efecto anunciado se disparará. Si se puede activar, por ejemplo, una Habilidad de apoyo, es posible que se optimicen los atributos del personaje o que éste acceda a un Comando Habilidad en particular.
5. **Diagrama**
6. **Puerta:** El efecto anunciado se activará si pasas por una puerta durante el Nuevo look. Si para un efecto se listan varias puertas, tendrás que atravesarlas todas durante una sola batalla para conseguir dicho efecto. (No importa el orden en que lo hagas, eso sí).
7. **Prerrequisitos:** Qué tienes que hace para conseguir la Losa

Nota: En las siguientes tablas aparecen en azul los comandos Habilidades (En el menú de las Losas de atuendos del juego están marcados en amarillo y precedidos por la palabra 'Usar').

1 PRIMEROS PASOS

2 Capítulo	-	3 -
4 Equipo	-	
5	6 -	
7 Prerrequisitos	Conocer a Leblanc (Ver página 53)	

FORMACIÓN OFENSIVA

Capítulo	1, 2, 3, 4, 5	Celsius
Equipo	Fuerza/Poder mág. +5	
	: Fuerza +5 : Poder mág. +5 : Fuerza +5 : Poder mág. +5	
Prerrequisitos	Leer las Lecciones de Shinra sobre "Uso de las Losas de atuendos" (Ver página 56)	

ACOMETIDA TRIUNFAL

Capítulo	2	Celsius
Equipo	Fuerza/Poder mág. +10	
	: Fuerza +10 : Poder mág. +10 : Fuerza +10 : Poder mág. +10	
Prerrequisitos	Tener los tres Uniformes (Ver página 78)	

ATAQUE INEXORABLE

Capítulo	3	Camino de Miihenè
Equipo	Fuerza/Poder mág. +15	
	: Fuerza +15 : Poder mág. +15 : Fuerza +15 : Poder mág. +15	
Prerrequisitos	Completar la misión ¡Detén las máquinas descontroladas! (Ver página 179)	

ESPÍRITU DE LUCHA

Capítulo	5	Llanura de la Calma
Equipo	Fuerza/Poder mág. +20	
	: Fuerza +20 : Poder mág. +20 : Fuerza +20 : Poder mág. +20	
Prerrequisitos	Premio de Argenta S.A. si llegas al Nivel PR 5 (Ver página 201)	

MURALLA CIRCULAR

Capítulo	1	Besaid
Equipo	Def. física/Z-Def. física +5	
	: Def. física +5 : Z-Def. física +5 : Def. física +5 : Z-Def. física +5	
Prerrequisitos	Haber superado la misión A buscar a Wakka! (Ver página 62)	

RESISTENCIA ESTOICA

Capítulo	2	Bikanel
Equipo	Def. física/Z-Def. física +10	

: Def. física +10
: Z-Def. física +10
: Def. física +10
: Z-Def. física +10

Prerrequisitos Derrotar al Sindicato Leblanc en el Oasis (Ver página 75)

GUARDIA INVULNERABLE

Capítulo	3	Djose
Equipo	Def. física/Z-Def. física +15	

: Def. física +15
: Z-Def. física +15
: Def. física +15
: Z-Def. física +15

Prerrequisitos Derrotar a Ixion (Ver página 92)

AURA PROTECTORA

Capítulo	5	Llanura de los Rayos
Equipo	Def. física/Z-Def. física +20	

: Def. física +20
: Z-Def. física +20
: Def. física +20
: Z-Def. física +20

Prerrequisitos Derrotar a todos los monstruos en las Torres pararrayos (Ver página 195)

BRISA DEL CAMINO

Capítulo	2, 3, 5	Llanura de la Calma
Equipo	Iniciativa	

: Defensa Freno
: Defensa Paro
: Usar Prisa
: Prisa en apuros

Prerrequisitos Cuando Clasko abre el Rancho de chocobos (Ver página 175)

GALOPE DEL HÉROE

Capítulo	2, 3, 5	Llanura de la Calma
Equipo	Iniciativa	

: Defensa Freno
: Defensa Paro
: Usar Prisa++
: AutoPrisa

Prerrequisitos Lo trae un Chocobo del Rancho de chocobos (Ver página 209)

ÁNIMA DE FUEGO

Capítulo	1	Senda de las Rocas Hongo
Equipo	Absorbe Fuego, Usar Piro	

: Efecto Fuego
: Usar Piro+
: Usar Piro++

Prerrequisitos Hablar con Yaibal al final de la misión (Ver página 160)

REINA DE LOS HIELOS

Capítulo	1, 2	Macalania
Equipo	Absorbe Frío, Usar Hielo	

: Efecto Frío
: Usar Hielo+
: Usar Hielo++

Prerrequisitos Completar la misión Oaka en el Bosque de Macalania (Ver página 162)

GENIO DEL RAYO

Capítulo	1, 2, 5	Luca
Equipo	Abosrbe Rayo, Usar Electro	

: Efecto Rayo
: Usar Electro+
: Usar Electro++

Prerrequisitos En un arcón del muelle 5 de Luca (Ver página 157)

BESTIA ACUÁTICA

Capítulo	1	Kilika
Equipo	Absorbe Agua, Usar Agua	

: Efecto Agua
: Usar Aqua+
: Usar Aqua++

Prerrequisitos Contestar a todas las preguntas de seguridad de camino al templo (Ver página 69)

VICTORIA APLASTANTE

Capítulo	2, 3, 5	Bevelle
Equipo	Absorbe Gravedad	

: Efecto Gravedad
: Usar Gravedad
: HP x 2

Prerrequisitos En un arcón del laberinto debajo de Bevelle (Ver página 85)

ESFINGE SAGRADA

Capítulo	5	Monte Gagazet
Equipo	Absorbe Sacro	

: Efecto Sacro
: Usar Sanctus

Prerrequisitos Tras el Fin del Episodio (Ver página 197)

CUATRO FUERZAS

Capítulo	3, 5	Llanura de la Calma
Equipo	Efecto Tetra	

: Absorbe Fuego
: Absorbe Frío
: Absorbe Rayo
: Absorbe Agua

Prerrequisitos Rescatar a todo el mundo en la Llanura de la Calma/Gruta (Ver página 182)

SUEÑO MÓRBIDO

Capítulo	1	Senda de las Rocas Hongo
Equipo	Usar Sueño & Bio	

: Defensa Sueño
: Efecto sueño
: Defensa Veneno
: Efecto veneno

Prerrequisitos En un arcón junto a la sede de la Liga Juvenil (Ver páginas 159 y 160)

NOCHE SILENCIOSA

Capítulo	1	Bikanel
Equipo	Usar Mudez & Tiniebla	

: Defensa Mudez
: Efecto mudez
: Defensa Ceguera
: Efecto ceguera

Prerrequisitos Habla con Nhadala después de la exitosa excavación (Ver página 163)

SERPIENTE MALDITA

Capítulo	2, 3, 5	Besaid
Equipo	Defensa Cámbiate	

: Defensa Maldición
: Defensa Piedra
: Efecto Piedra
: Usar Petra

Prerrequisitos Consigue más de 1.150 puntos jugando al Guantelete de la Pistolera (Ver página 211)

GIGANTE ENFURECIDO

Capítulo	1, 3, 5	Besaid
Equipo	Usar Confu	

: Defensa Confu
: Efecto confu
: Defensa Locura
: Efecto locura

Prerrequisitos En un arcón del Camino de la Cascada detrás de la Cueva tras conseguir la Esfera detectora e imputar el resto de códigos (Ver páginas 60 y 178)

PENA CAPITAL

Capítulo	2	Macalania
Equipo	Usar Muerte & Condena	

: Defensa Muerte
: Efecto Muerte
: Doomproof
: Efecto condena

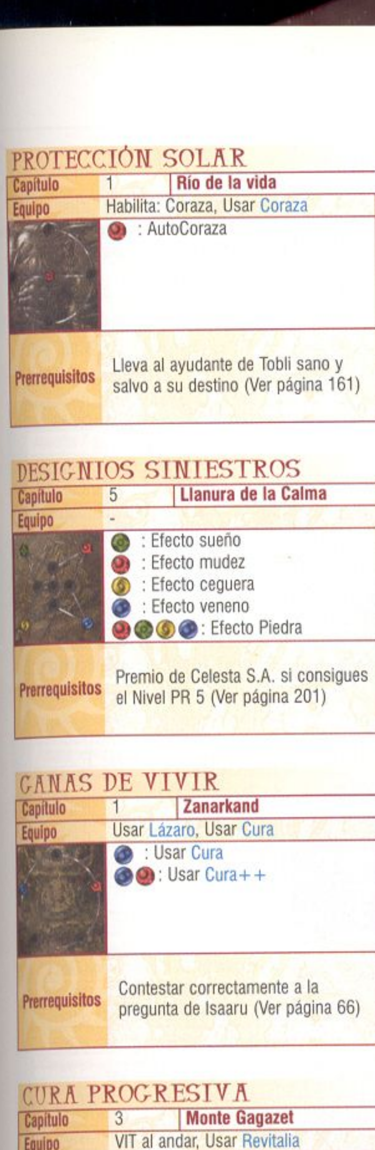
Prerrequisitos Júntalos a todos y habla con Hypello (Ver página 174)

PROTECCIÓN LUNAR

Capítulo	2	Camino de Mihenè
Equipo	Escudo en apuros, Usar Escudo	

: AutoEscudo

Prerrequisitos Haz el mejor papel posibl en la misión ¡A cazar chocobos! (¡A por el chocobo!) (Ver página 170)





PROTECCIÓN SOLAR

Capítulo	1	Río de la vida
Equipo	Habilita: Coraza, Usar Coraza	

: AutoCoraza

Prerrequisitos: Lleva al ayudante de Tobli sano y salvo a su destino (Ver página 161)

CRISTAL RELUCIENTE

Capítulo	2	Senda de las Rocas Hongo
Equipo	AntiEspejo, Usar Espejo	

: AutoEspejo

Prerrequisitos: Dale la Esfera alucinante a la Liga Juvenil y completa la misión ¡Monstruos en la Senda! (Ver página 171)

GLOTÓN INSACIABLE

Capítulo	2	Luca
Equipo	-	

: Usar Drenaje
: Usar Aspir

Prerrequisitos: En Luca, tras el encuentro con Shelinda (Ver página 169)

DESIGNIOS SINIESTROS

Capítulo	5	Llanura de la Calma
Equipo	-	

: Efecto sueño
: Efecto mudez
: Efecto ceguera
: Efecto veneno
: Efecto Piedra

Prerrequisitos: Premio de Celesta S.A. si consigues el Nivel PR 5 (Ver página 201)

ÁNGEL DE LA GUARDA

Capítulo	5	Bevelle
Equipo	-	

: Defensa Sueño/Defensa Veneno
: Defensa Mudez/Defensa Ceguera
: Defensa Confu/Defensa Locura
: Defensa Maldición/Defensa Cámbiate

Prerrequisitos: Tras el Fin del Episodio (Ver página 196)

MANO DE SANTO

Capítulo	1	Luca
Equipo	Usar Cura	

: Usar Cura
: Usar Cura++

Prerrequisitos: Tras la misión La verdad sobre el concierto (Ver página 156)

GANAS DE VIVIR

Capítulo	1	Zanarkand
Equipo	Usar Lázaro, Usar Cura	

: Usar Cura
: Usar Cura++

Prerrequisitos: Contestar correctamente a la pregunta de Isaaru (Ver página 66)

LUZ REHABILITADORA

Capítulo	2	Guadosalam
Equipo	Usar Cura	

: Usar Cura
: Usar Lázaro
: Usar Cura++
: Usar Supercura

Prerrequisitos: Tras la batalla contra Leblanc (Ver página 81)

ALMA INMORTAL

Capítulo	5	Abismo del Etéreo
Equipo	Usar Lázaro & Cura	

: Usar Cura
: Usar Cura++
: Usar Lázaro+

Prerrequisitos: Tras derrotar a Ánima (Ver página 100)

CURA PROGRESIVA

Capítulo	3	Monte Gagazet
Equipo	VIT al andar, Usar Revitalia	

: Usar Cura++
: AutoRevitalia

Prerrequisitos: Tras la batalla contra Garik (Ver página 183)

ANHELO DE FUERZA

Capítulo	2, 3, 5	Llanura de la Calma
Equipo	Fuerza +10	

: Fuerza +15

Prerrequisitos: Lo trae de vuelta un Chocobo despedido del Rancho de chocobos (Ver página 209)

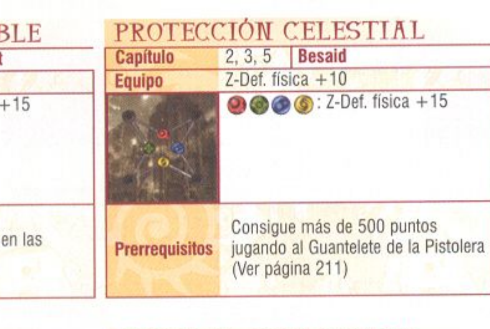
FUENTE DE MAGIA

Capítulo	2	Río de la vida
Equipo	Poder mág. +10	

: Poder mág. +15

Prerrequisitos: Vende los tiquets de Tobli (Ver página 172)







BASTIÓN INVULNERABLE

Capítulo	2	Monte Gagazet
Equipo	Def. física +10	

: Def. física +15

Prerrequisitos: Al encontrar el uniforme en las termas (Ver página 79)

PROTECCIÓN CELESTIAL

Capítulo	2, 3, 5	Besaid
Equipo	Z-Def. física +10	

: Z-Def. física +15

Prerrequisitos: Consigue más de 500 puntos jugando al Guantelete de la Pistolera (Ver página 211)

ALAS DE MERCURIO

Capítulo	3	Macalania
Equipo	Rapidez +5	

: Rapidez +5

Prerrequisitos: Habla con el músico joven en el Capítulo 3 después de encontrar a los tres músicos en el Capítulo 2 (Ver página 181)

BUENA ESTRELLA

Capítulo	5	Macalania
Equipo	Suerte +30	

: Suerte +30

Prerrequisitos: Tras el Fin del Episodio en las Termas sagradas (Ver página 195)

ARTE DEL ESPADACHIN

Capítulo	3	Macalania
Equipo	Usar Esgrima Habilidades	

: Fuerza +15
: Esgrima espera

Prerrequisitos: Completa la misión de vigilancia de la Casa del Viajero (Ver página 180)

HONOR ANCESTRAL

Capítulo	2, 3	Llanura de los Rayos
Equipo	Usar Bushido Habilidades	

: Fuerza +15
: Bushido espera

Prerrequisitos: Calibra las Torres pararrayos, cinco de ellas perfectamente, y luego habla con el albhed de la Casa del Viajero (Ver página 173)

SED DE SANGRE

Capítulo	3	Bevelle
Equipo	Usar Furia Habilidades	
	: Fuerza +15 : Furia espera	
Prerrequisitos	Regresa a Bevelle - Zona recóndita (donde aparece Bahamut) antes de la misión del Enlace activo de Bevelle (Ver página 181)	

BLASÓN NEGRO

Capítulo	4	Río de la vida
Equipo	Usar Magia negra Habilidades	
	: Poder mág. +15 : Magia negra espera	
Prerrequisitos	Completa la misión para encontrar a Tobli (Ver página 94)	

ANSIA DE RIQUEZAS

Capítulo	5	Bikanel
Equipo	Usar Saquear	
	: Guiles _ 2	
Prerrequisitos	Consigue la Llave del desierto en el Rancho de chocobos y úsala para abrir el arcón (Ver página 74)	

FUTURO AUSPICIOSO

Capítulo	5	Bikanel
Equipo	-	
	: AP _ 2 : EXP _ 2	
Prerrequisitos	Derrota a Flayre en la misión de los Cactilios (Ver página 217)	

RESPLANDOR SUPREMO

Capítulo	5	Senda de las Rocas Hongo
Equipo	Usar Magia blanca Habilidades	
	: Usar AutoLázaro : Usar Sanctus	
Prerrequisitos	Tras la batalla con Nooj en la Cueva clausurada de la Gruta de la Pena (Ver página 192)	

ÉXTASIS MÁGICO

Capítulo	5	Camino de Miihenè
Equipo	Consumo _ PM	
	: Poder mág. +15 : Consumo PM=1	
Prerrequisitos	Derrota al jefe de la ruina secreta (Ver página 219)	

CAOS INSONDABLE

Capítulo	3, 5	Kilika
Equipo	Usar Arcana Habilidades	
	: Poder mág. +15 : Arcana espera	
Prerrequisitos	Encuentra a todos los primates en el Bosque de Kilika y habla con la mujer del suroeste de Kilika (Ver página 178)	

AZOTE FULMINANTE

Capítulo	5	Bikanel
Equipo	-	
	: Esgrima espera : Bushido espera : Furia espera	
Prerrequisitos	Después de completar el episodio (Ver página 196)	

BUSCATESOROS

Capítulo	3, 5	Luca
Equipo	Usar Arrebatar	
	: Objetos _ 2	
Prerrequisitos	Puede aparecer durante el Campeonato de Rompesferas contra Shinra (Ver página 213)	

SALVACIÓN PROMETIDA

Capítulo	5	Llanura de los Rayos
Equipo	Usar Magia blanca Habilidades	
	: Usar AutoLázaro	
Prerrequisitos	En un arcón de la ruina secreta (Ver página 220)	

FIN DEL MUNDO

Capítulo	5	Abismo del Etéreo
Equipo	Usar Magia negra Habilidades	
	: Fulgor : Usar Artema	
Prerrequisitos	Entra en la última Ruina por todas las puertas y continúa hasta la pradera de flores (Ver página 198)	

OMNIPOTENTE

Capítulo	5	Llanura de la Calma
Equipo	Expansión de VIT	
	: Expansión de daño	
Prerrequisitos	Después de completar el episodio (una vez ojeada las segundas ruinas subterráneas) (Ver página 223)	

EMBLEMA BLANCO

Capítulo	3, 5	Luca
Equipo	Usar Magia blanca Habilidades	
	: Poder mág. +15 : Magia blanca espera	
Prerrequisitos	Puede aparecer durante el Campeonato de Rompesferas contra el perro (Ver página 213)	

GRAN HECHICERO

Capítulo	5	Kilika
Equipo	-	
	: Magia negra espera : Magia blanca espera : Arcana espera	
Prerrequisitos	Después de completar el episodio (Ver página 191)	

LUCHADOR INCANSABLE

Capítulo	5	Guadosalam
Equipo	-	
	: HP _ 2 : MP _ 2	
Prerrequisitos	En una sala cerrada (mapa 7-4) de Guadosalam si hablaste con Lian y Ayde en el Capítulo 3 (Ver página 194)	

LLAMAS DE MUERTE

Capítulo	5	Monte Gagazet
Equipo	Usar Magia negra Habilidades	
	: Usar Fulgor	
Prerrequisitos	Habla con Lian y Ayde tras el Fin del Episodio (Ver página 198)	

DECISIÓN FÁCIL

Capítulo	1, 2	Macalania, Djose, Bikanel
Equipo	-	
	-	
Prerrequisitos	Junto con el primer Look súper (Ver página 73)	

SEMIDIÓS

Capítulo	1, 2, 3, 4, 5	Barco volador
Equipo	Expansión de VIT	
	: Expansión de daño : Usar Clímax*	
Prerrequisitos	Echa un vistazo al Bestiario de Shinra una vez vistos todos los monstruos en el estado Ultraesencia (Ver página 199)	

* Sólo si no has huido nunca de una batalla.



HABILIDADES

En las siguientes páginas te ofrecemos una síntesis de todas las Habilidades de apoyo y Habilidades Comando asociadas a Accesorios específicos o a Losas de atuendos. Las Habilidades que garantizan las vestisferas se describen con más detalle en el capítulo dedicado a las vestisferas (página 21 - 48). La información que aparece en las columnas de "accesorio" y "Losa de atuendos" indica qué necesitarás para que los miembros de tu grupo utilicen las Habilidades en cuestión. Los números de página en la columna "Efecto" indican dónde puedes consultar información más detallada dentro del capítulo de las vestisferas.

Auto-Habilidades

Nombre	Tipo	Efecto	Accesorio	Losa de atuendos
Absorbe Agua	Defensa	El daño Agua es absorbido y se convierte en VIT	Anillo acuoso	Bestia acuática, Cuatro fuerzas
Absorbe Frío	Defensa	El daño Frío es absorbido y se convierte en VIT	Anillo gélido	Reina de los hielos, Cuatro fuerzas
Absorbe Fuego	Defensa	El daño Piro es absorbido y se convierte en VIT	Anillo pírico	Ánima de fuego, Cuatro fuerzas
Absorbe Gravedad	Defensa	El daño Gravedad es absorbido y se convierte en VIT	-	Victoria aplastante
Absorbe Rayo	Defensa	El daño Rayo es absorbido y se convierte en VIT	Anillo eléctrico	Genio del rayo, Cuatro fuerzas
Absorbe Sacro	Defensa	El daño Sanctus es absorbido y se convierte en VIT	-	Esfinge sagrada
Absorbe tormenta	Defensa	Los daños Rayo y Agua son absorbidos y se convierten en VIT	Anillo tormentoso	-
Absorción térmica	Defensa	Los daños Piro y Frío son absorbidos y se convierten en VIT	Anillo térmico	-
Agua 1/2	Defensa	El daño Agua se reduce a la mitad	Anillo del agua	-
Alma guerrera	Ataque	Afligido con Veneno y Locura a lo largo de la batalla	Autoextractor F	-
Alma hechicera	Soporte	Sólo es posible la Magia negra en batalla. Afligido con Veneno y Prisa durante la batalla. El usuario puede lanzar Artema y Fulgor	Autoextractor M	-
AntiEspejo	Soporte	La magia utilizada no se ve afectada por Espejo	-	Cristal reluciente
Arcano veloz	Soporte	El tiempo necesario para Arcana (Habilidades Lord oscuro) se reduce en un 40%	Guía de Arcano	Caos insondable, Gran hechicero
AutoCoraza	Defensa	Siempre acaba en Coraza	Anillo de luz	Protección Solar
AutoEscudo	Defensa	Siempre acaba en Escudo	Anillo de luna	Protección lunar
AutoEspejo	Defensa	Siempre acaba en Espejo	Anillo estelar	Cristal reluciente
AutoMuro	Defensa	Siempre acaba en Escudo y Coraza	Anillo seguro	-
AutoPrisa	Defensa	Siempre acaba en Prisa	Anillo acelerador	Galope del héroe
AutoRevitalia	Defensa	Siempre acaba en Revitalia	Anillo de vigor	Cura progresiva
Bushido veloz	Soporte	El tiempo requerido para Bushido (Samurai Habilidades) se reduce en un 40%	Guía de Bushido	Honor ancestral, Azote fulminante
Cinta	Defensa	Protege de Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Experiencia 0, Cámbiate, Freno, Paro y Condena	Cinta	-
Consumo _ PM	Soporte	El consumo de PM se reduce a la mitad durante la batalla	Coletero de oro	Éxtasis mágico
Consumo PM=0	Soporte	No se consumen PM en batalla	Ragnarok	-
Consumo PM=1	Soporte	Reduce el consumo de PM en batalla a 1	-	Éxtasis mágico
Coraza en apuros	Defensa	Lanza Coraza si la VIT cae por debajo de 1/3	-	Protección Solar
D. Conf./Locura	Defensa	Protege de Confusión y Locura	Aretes de hada	-
D. Freno/Paro	Defensa	Protege de Freno y Paro	Manto de viajero	-
D. Mudez/Ceguera	Defensa	Protege de Mudez y Ceguera	Broche de nácar	-
D. Piedra/Muerte	Defensa	Protege de Piedra y Muerte	Lazo seguro	-
D. Veneno/Sueño	Defensa	Protege de Veneno y Sueño	Hebilla de cristal	-
Defensa Cámbiate	Defensa	Protege de Cámbiate	Me gusta éste	Serpiente maldita, Ángel de la guarda
Defensa Ceguera	Defensa	Protege de Ceguera	Gafas de plata	Noche silenciosa, Ángel de la guarda
Defensa Condena	Defensa	Protege de Condena	-	Pena capital
Defensa Confu	Defensa	Protege de Confusión	Gargantilla negra	Gigante enfurecido, Ángel de la guarda
Defensa EXP 0	Defensa	Protege de Experiencia 0	Collar de perlas	-
Defensa Freno	Defensa	Protege de Freno	Canica bonita	Brisa del camino, Galope del héroe
Defensa Locura	Defensa	Protege de Locura	Popurrí sedante	Gigante enfurecido, Ángel de la guarda
Defensa Maldición	Defensa	Protege de Maldición	Estampa bendita	Serpiente maldita, Ángel de la guarda
Defensa Mudez	Defensa	Protege de Mudez	Capa blanca	Noche silenciosa, Ángel de la guarda
Defensa Muerte	Defensa	Protege de Muerte	Aretes de ángel	Pena capital
Defensa Paro	Defensa	Protege de Paro	Bola brillante	Brisa del camino, Galope del héroe
Defensa Piedra	Defensa	Protege de Piedra	Ajorca de oro	Serpiente maldita
Defensa Sueño	Defensa	Protege de Sueño	Campanilla	Sueño mórbido, Ángel de la guarda
Defensa Veneno	Defensa	Protege de Veneno	Estrella colgante	Sueño mórbido, Ángel de la guarda
Efecto Agua	Ataque	Añade Agua a los ataques y habilidades	Halo de agua	Bestia acuática
Efecto Ceguera	Ataque	Añade Ceguera a los ataques y habilidades	Luz cegadora	Noche silenciosa, Designios siniestros
Efecto Condena	Ataque	Añade Condena a los ataques y habilidades	-	Pena capital
Efecto Confu	Ataque	Añade Confusión a los ataques y habilidades	Luz aturdidora	Gigante enfurecido
Efecto Freno	Ataque	Añade Freno a los ataques y habilidades	Luz demoradora	-
Efecto Frío	Ataque	Añade Frío a los ataques y habilidades	Halo del hielo	Reina de los hielos
Efecto Fuego	Ataque	Añade Piro a los ataques y habilidades	Halo de fuego	Ánima de fuego
Efecto Gravedad	Ataque	Añade Gravedad a los ataques y habilidades	-	Victoria aplastante
Efecto Locura	Ataque	Añade Locura a los ataques y habilidades	Luz irritante	Gigante enfurecido
Efecto Mudez	Ataque	Añade Mudez a los ataques y habilidades	Luz acalladora	Noche silenciosa, Designios siniestros
Efecto Muerte	Ataque	Añade Muerte a los ataques y habilidades	Luz mortal	Pena capital
Efecto Paro	Ataque	Añade Paro a los ataques y habilidades	Luz paralizadora	-
Efecto Piedra	Ataque	Añade Piedra a los ataques y habilidades	Luz petrificante	Serpiente maldita, Designios siniestros
Efecto Rayo	Ataque	Añade Rayo a los ataques y habilidades	Halo de Rayo	Genio del rayo
Efecto Sacro	Ataque	Algunos ataques contienen el elemento Sanctus	-	Esfinge sagrada
Efecto Sueño	Ataque	Añade Sueño a los ataques y habilidades	Luz somnífera	Sueño mórbido, Designios siniestros
Efecto térmico	Ataque	Añade Piro y Frío a los ataques y habilidades	Haz térmico	-
Efecto tetra	Ataque	Añade Piro, Frío, Rayo y Agua a los ataques y habilidades	Cuatro manos	Cuatro fuerzas
Efecto tormenta	Ataque	Añade Rayo y Agua a los ataques y habilidades	Haz tormentoso	-
Efecto Veneno	Ataque	Añade Veneno a los ataques y habilidades	Luz venenosa	Sueño mórbido, Designios siniestros

	Nombre	Tipo	Efecto	Accesorio	Losa de atuendos
Auto-Habilidades	En apuros...	Defensa	Los ataques infligen 9.999 puntos de daño si la VIT cae por debajo de 1/3	Fiera acorralada	-
	Escudo en apuros	Defensa	Lanza Escudo si la VIT cae por debajo de 1/3	-	Protección lunar
	Esgrima veloz	Soporte	El tiempo requerido para Esgrima (Guerrera-Habilidades) se reduce en un 40%	Guía de esgrima	Arte del espadachín, Azote fulminante
	EXP x 2	Soporte	Duplica los puntos de EXP tras una batalla	-	Futuro auspicioso
	Expansión de daño	Soporte	El daño puede ser superior a los 9.999 puntos (hasta 99.999)	Invencible	Omnipotente, Semidiós
	Expansión de VIT	Soporte	La VIT máxima puede sser superior a los 9.999 puntos	Enterprise	Omnipotente, Semidiós
	Frío 1/2	Defensa	El daño Frío se reduce a la mitad	Anillo del hielo	-
	Fuego 1/2	Defensa	El daño-Piro se reduce a la mitad	Anillo del fuego	-
	Furia veloz	Soporte	El tiempo requerido para Furia (Berserker-Habilidades) se reduce en un 40%	Guía de furia	Sed de sangre, Azote fulminante
	Guiles x 2	Soporte	Duplica la cantidad de guiles que se recogen tras la batalla	-	Ansia de riquezas
	Iniciativa	Soporte	El personaje puede actuar al principio de una batalla	Botines raudos	Brisa del camino, Galope del héroe
	Inmune al Agua	Defensa	Anula los ataques Agua	Anillo de Sobek	-
	Inmune al Frío	Defensa	Anula los ataques Frío	Anillo de Ageb	-
	Inmune al Fuego	Defensa	Anula los ataques Piro	Anillo del Hefesto	-
	Inmune al Rayo	Defensa	Anula los ataques Rayo	Anillo de Thor	-
	Inmune Gravedad	Defensa	Anula los ataques Gravedad	Anillo pesado	-
	Magia b. veloz	Soporte	El tiempo requerido para Magia blanca se reduce en un 40%	Guía de magia b.	Emblema blanco, Gran hechicero
	Magia n. veloz	Soporte	El tiempo requerido para Magia negra se reduce en un 40%	Guía de magia n.	Blasón negro, Gran hechicero
	Magia+	Soporte	El efecto de la magia (ataque y curación) se incrementa en un 50% y el consumo de PM se duplica	Alma de Thamasa	-
	Más encuentros	Soporte	Incrementa la frecuencia de los encuentros aleatorios con enemigos	Anillo atrayente	-
	Muro en apuros	Defensa	Lanza Escudo y Coraza si la VIT cae por debajo de 1/3	Anillo Muro	-
	Ningún encuentro	Soporte	No hay ataques al azar (excepto en el Laberinto oculto in Bevelle)	Brazal repelente	-
	Objetos x 2	Soporte	El contrincante derrotado deja el doble de Objetos	-	Buscatesoros
	Omnielemental	Ataque + Defensa	Añade todos los elementos a los ataques y habilidades. Todo el daño elemental es absorbido y se convierte en VIT	Genio elemental	-
	PH x 2	Soporte	Duplica la AP obtenida	-	Futuro auspicioso
	PH x 3	Soporte	Triplica la cantidad de AP obtenida	Huevo nutritivo	-
	PM al andar	Soporte	Los PM se restauran al moverse (no durante la batalla, en fuera de combate o en Piedra)	Perfume seductor, Pulsera de mago	-
	Prisa en apuros	Defensa	Lanza Prisa si la VIT cae por debajo de 1/3	Aro Prisa	Brisa del camino
	Rayo 1/2	Defensa	El daño Rayo se reduce a la mitad	Anillo del rayo	-
	Revitalia apuros	Defensa	Lanza Revitalia si la VIT cae por debajo de 1/3	Aro Revitalia	-
	SuperCinta	Defensa	Protege de todos los estados alterados, pero lanza Freno de forma permanente sobre el usuario	Defenshibidad++	-
	Tetra 1/2	Defensa	Los daños Piro, Frío, Rayo y Agua se reducen a la mitad	Cuatro aros	-
	Tetrabsorción	Defensa	Los daños Piro, Frío, Rayo y Agua son absorbidos y se convierten en VIT	Cuatro pulseras	-
	Tetrainmunidad	Defensa	Anula los ataques Piro, Frío, Rayo y Agua	Cuatro capas	-
	Todo x 2	Soporte	AP x 2, EXP x 2, Objetos x 2, Guiles x 2; Efecto daño/curación x 2 con Objetos	"Sea un ganador"	-
	VIT al andar	Soporte	La VIT se restaura al moverse (no durante la batalla, en fuera de combate o en Piedra)	Cascabel de gato, Perfume seductor	Cura progresiva
Comando Habilidades	Agua, Aqua+, Aqua++	Magia negra	Agua element damage (consulta la vestisfera de la Maga negra, página 28)	Anillo del agua et al.	Bestia acuática
	Arcana Habilidades	Especial	Todas las Habilidades Arcana (Lord oscuro) se pueden utilizar en cualquier momento	-	Caos insondable
	Arrebatar	Especial	Aplica Robar y asesta daño al mismo tiempo.	-	Buscatesoros
	Artema	Magia negra	Asesta daño no elemental a todos los contrincantes. Fuerza: 70. Cuesta 90 PM	-	Fin del mundo
	Aspir	Arcana	Arrebata PM de un contrincante y restaura la misma cantidad de PM de un miembro del grupo.	Guía de magia b., Guía de magia n.	Glotón insaciable
	AutoLázaro	Magia blanca	Lanza AutoLázaro sobre un personaje. Cuesta 99 PM	-	Salvación prometida, Resplandor supremo
	Bio	Arcana	Envenena a todos los personajes (consulta la vestisfera Lord oscuro, Página 33)	Luz venenosa	Sueño mórbido
	Bushido Habilidades	Especial	Todas las Habilidades Bushido (Samurai) se pueden utilizar en cualquier momento	-	Honor ancestral
	Clímax	Especial	Asesta daño a un oponente. Si un personaje usa esta técnica y nunca ha huido de una batalla, pueden infligir 99.999 puntos de daño	-	Semidiós
	Condena	Arcana	Inflige Muerte a un contrincante tras una cuenta atrás (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	-	Pena capital
	Confu	Arcana	Confunde a un enemigo (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	Luz aturdidora	Gigante enfurecido
	Coraza	Magia blanca	Lanza Coraza: el daño del ataque físico se reduce a la mitad (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Protección Solar
	Cura, Cura, Cura++	Magia blanca	Magia de curación de la VIT (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Mano de santo et al.
	Drenaje	Arcana	Absorbe una cantidad limitada de la VIT de tu oponente (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	-	Glotón insaciable
	Electro, Electro+, Electro++	Magia negra	Daño del elemento Rayo consulta la vestisfera de la Maga negra, página 28)	Anillo del rayo et al.	Genio del rayo
	Escudo	Magia blanca	Lanza Escudo: el daño del ataque mágico se reduce a la mitad consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Protección lunar
	Esgrima Habilidades	Especial	Todas las Habilidades Esgrima (Guerrera) se pueden usar en cualquier momento	-	Arte del espadachín
	Espejo	Magia blanca	Lanza Espejo: los hechizos se reflejan de vuelta en el contrincante (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Cristal reluciente
	Fulgor	Magia negra	Asesta daño no elemental. Fuerza: 55. Cuesta 54 PM	-	Llamas de muerte Fin del mundo
	Furia Habilidades	Especial	Todas las Habilidades Furia (Berserker) se pueden utilizar en cualquier momento	-	Sed de sangre
	Gravedad	Arcana	El daño Gravedad reduce la VIT de todos los oponentes en un 25% (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	Anillo pesado	Victoria aplastante
	Hielo, Hielo+, Hielo++	Magia negra	Daño del elemento Frío (consulta la vestisfera de la Maga negra, página 28)	Anillo del hielo et al.	Reina de los hielos
	Lázaro	Magia blanca	Resucita a un personaje fuera de combate y restaura la VIT hasta un 25% del máximo (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Ganas de vivir
	Lázaro+	Magia blanca	Resucita a un personaje fuera de combate y restaura completamente la VIT (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Alma inmortal
	Locura	Especial	Refuerza los ataques, pero el personaje ataca de forma independiente (consulta la vestisfera de Berserker, página 34)	Luz irritante	-
	Magia blanca Habilidades	Especial	Todas las Habilidades Magia blanca se pueden usar en cualquier momento	-	Emblema blanco u.a.
	Magia negra Habilidades	Especial	Todas las Habilidades de Magia negra se pueden utilizar en cualquier momento	-	Blasón negro u.a.
	Mudez	Arcana	Inflige Mudez en un contrincante. Cuesta 8 PM	Luz acalladora	Noche silenciosa
	Muerte	Arcana	Si triunfa, tu contrincante será derrotado de un solo golpe (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	Luz mortal	Pena capital
	Petra	Arcana	Petrifica a un enemigo (consulta la vestisfera de Lord oscuro, página 33)	Luz petrificante	Serpiente maldita
	Piro, Piro+, Piro++	Magia negra	Daño del elemento Piro (consulta la vestisfera de la Maga negra, página 28)	Anillo del fuego et al.	Anima de fuego
	Prisa	Magia blanca	Lanza Prisa sobre un miembro del grupo. Cuesta 16 PM	Botines raudos	Brisa del camino
	Prisa++	Magia blanca	Lanza Prisa en todos los miembros del grupo. Costs 32 PM	Speed Bracer	Galope del héroe
	Revitalia	Magia blanca	La VIT se regenera regularmente en pequeñas cantidades (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Cura progresiva
	Sanctus	Magia blanca	Asesta daño Sanctus a un oponente. 8x Fuerza: 12. Cuesta 85 PM	-	Esfinge sagrada, Resplandor supremo
	Saquear	Especial	Roba guiles de un contrincante y asesta daño al mismo tiempo.	-	Ansia de riquezas
	Sueño	Arcana	Inflige Sueño en un contrincante. Cuesta 8 PM	Luz somnífera	Sueño mórbido
	Supercura	Magia blanca	Revive completamente todos los estados alterados (consulta la vestisfera de la Maga blanca, página 29)	-	Luz rehabilitadora
	Tiniebla	Arcana	Inflige Ceguera en un contrincante. Cuesta 8 PM	Luz cegadora	Noche silenciosa

MONSTRUOS

MONSTRUOS

En este capítulo te explicamos todo lo que debes saber acerca de los monstruos que Yuna y sus colegas Gaviotas se irán encontrando a lo largo de su aventura por Spira. Contiene información detallada sobre los puntos fuertes y débiles de cada monstruo para que puedas diseñar las estrategias de batalla más adecuadas y decidir qué accesorios conviene equipar en cada caso. Los jefes, como por ejemplo Boris, están descritos por separado en la guía paso a paso que empieza en la página 49, o bien en el capítulo Secretos, a partir de la página 155 (las únicas excepciones son Ormi, Logos y Leblanc.)

Ultraesencia

En determinados momentos durante las batallas, los contrincantes entran en un estado de Ultraesencia. La transformación se anuncia con la palabra "Ultraesencia", que aparece sobre la cabeza del monstruo en cuestión. El cuerpo del monstruo brillará y el nombre saldrá subrayado en rojo. Durante este estado resultará considerablemente más potente y te será mucho más difícil derrotarle. A menudo podrás obtener más objetos objetos, algunos de ellos raros, si usas el comando Robar cuando un oponente está en su forma de Ultraesencia. Los atributos que varían durante el estado de Ultraesencia aparecen entre paréntesis en los recuadros de información sobre los Monstruos.

La transformación Ultraesencia no ocurre por casualidad. Normalmente se da cuando derrotas a varios contrincantes del mismo Tipo. Cuando la Ultraesencia tiene lugar durante una batalla, la VIT y los PM del sujeto se restauran completamente, todos los estados alterados se curan y la acción de Robar vuelve a estar disponible. La tabla siguiente indica cuántos criaturas de cada Tipo hay que derrotar para que la siguiente que te encuentres entre en estado de Ultraesencia.

Tipo	Cantidad
Adamant	9
Araña	8
Arma	10
Autómata	-
Ave	12
Ave gigante	12
Avispa	18
Bégimo	20
Bengal	14
Blindado	18
Bom	14
Cactilio	15
Casco	14
Comilón	6
Cuchillas	14
Cuernos	12
Custodio	6

Tipo	Cantidad
Demonio	-
Diablillo	-
Draco	18
Dragón	6
Ente	16
Fantasma	-
Férreo	10
Flan	20
Gel	22
Gigante	8
Golem	14
Guardián	10
Gusano	24
Haizhé	14
Insecto	12
Jos	4
Lagarto	18

Tipo	Cantidad
Lobo	22
Maimai	7
Máscara	-
Meca	-
Molbol	24
Ochuú	12
Ojo diabólico	10
Pez fósil	16
Piedra maldita	-
Polypus	8
Quimera	12
Réptil maléfico	10
Sahuagin	12
Seta	12
Tomberi	16
Vegetal	12
Víbora de fuego	-

1 **Nombre:** El nombre del monstruo.

2 **Localización:** Lugar en el que es posible que te encuentres al monstruo. Se mencionan hasta tres sitios posibles.

3 **Ultraesencia:** Indica si el monstruo puede entrar o no en estado de Ultraesencia. La transformación afectará a la VIT y otros atributos del monstruo. Los atributos de Ultraesencia aparecen entre paréntesis a la derecha de los normales.

4 **Especie:** Si sabes a qué Especie pertenece tu contrincante, puedes infligirle cuatro veces más daño usando las habilidades de Bala de plata de la Cazadora. Además, la Especie influye en el momento en que el monstruo entra en estado de Ultraesencia.

5 **Capítulos:** El monstruo aparece en los Capítulos marcados.

6 **Nivel:** Esta cifra indica lo fuerte que es el monstruo y es comparable a los niveles de experiencia de Yuna, Rikku y Paine.

7 **VIT:** Indica la VIT total del monstruo. Para derrotarlo tienes que causarle esta cantidad de daño como mínimo. Algunas criaturas tienen la habilidad de curarse ellos mismos. El proceso de curación se indica mediante unas cifras verdes que aparecen sobre la cabeza del monstruo.

8 **PM:** Los PM (puntos mágicos) totales del monstruo. Puedes reducir o absorber los PM de un monstruo usando habilidades como el Tiro turbador o Robar PM. Sin PM, el monstruo no podrá usar ciertas habilidades. Una excepción a esta norma se da cuando el monstruo en cuestión está en estado de Ultraesencia. En tal estado, el Flan Blanco por ejemplo puede seguir usando magia hielo incluso después de haber sido despojado de sus PM. Por suerte, esto sólo ocurre con algunos monstruos.

9 **Atributos:** Los atributos del contrincante determinan lo potentes que son, igual que sucede con los miembros de tu grupo. Usa estas cifras para identificar los puntos fuertes y los débiles de tus oponentes y ajusta tu estrategia en función de ellos. Si el enemigo tiene mucha Def. mágica, por ejemplo, lo lógico es concentrarse en los ataques físicos. Cuando planifiques tu estrategia de ataque deberías tener también en cuenta las afinidades elementales (10) y las inmunidades o vulnerabilidades de estado (15).

10 **Propiedades elementales:** Estos seis campos indican cómo reaccionará tu oponente a los ataques elementales.
- **x2:** El contrincante sufre el doble de daño. El monstruo es débil frente a este elemento.
- **x1/2:** El enemigo sólo sufre la mitad del daño normal.
- **INM:** El oponente es inmune.
- **ABS:** El ataque es absorbido y la VIT del oponente se restablece. Piro, Frío, Rayo y Agua son los cuatro elementos primarios (consulta Cómo se juega, página 19).

11 **Robar:** Indica la probabilidad de que se pueda robar un objeto durante una batalla. Puedes hacerlo utilizando las habilidades Ladrona, Robar y Robar bien, así como la Domadora de Mugger Ghiki o la de Arrebatar. La habilidad Ladrona y la de Robar sin falta siempre sustraen un objeto si a tu enemigo le queda alguno.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos

??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR

12 **Normal / Raro:** Te dice cuántos objetos puedes robarle al contrincante. Tienes un 25% de posibilidades de conseguir objetos raros (a menos que los obtengas utilizando una habilidad específica). En función del monstruo en cuestión, la cantidad puede ser mayor de lo normal o el objeto puede ser más valioso de lo habitual.

13 **Guiles:** Puedes robarle guiles a tu contrincante usando habilidades como Robar guiles. Esta cifra indica la cantidad máxima de pasta disponible. Se calcula un valor aleaotrio de guiles que siempre está entre el 50% y el 100% de la cantidad indicada.

14 **Soborno:** Tahúr puede usar la habilidad Soborno para "convencer" a un contrincante de que se retire del campo de batalla y deje objetos al marcharse. Al igual que con Robar, hay objetos "normales" y "raros". Las probabilidades de éxito son del 100% si calculas de esta forma: cantidad de guiles = VIT máxima del monstruo x 6.25. En general, cuantos más guiles le tires a un monstruo, mejores serán los objetos que dejará cuando se marche corriendo. El problema es que no todos los monstruos se dejan sobornar.

15 **Característica:** Muchos ataques se potencian con el efecto adicional de infligir un estado alterado. Aquí podrás saber si un monstruo es inmune (A) a los estados alterados como Veneno, Piedra y Maldición.

Resistencia (B): significa que tu contrincante no es completamente inmune pero tiene alguna protección frente al ataque. Cuanto más alta sea la cifra de porcentaje que aparece entre paréntesis, mayor será la resistencia.

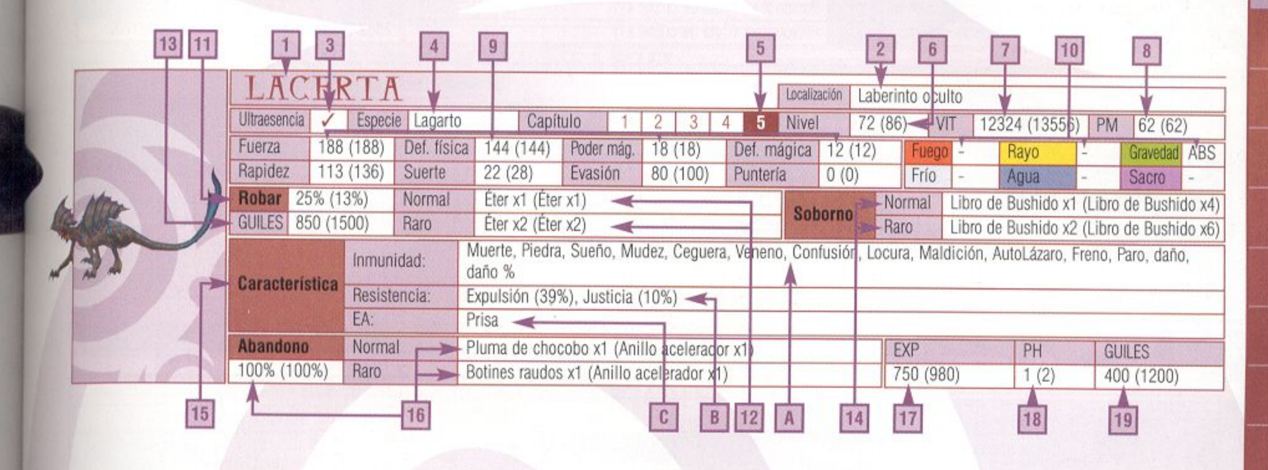
Algunos oponentes también tienen un **estado automático** (C) que se parece a una Habilidad de apoyo en que proporciona protección adicional.

16 **Abandono:** La probabilidad de que el contrincante derrotado deje atrás un objeto tras la batalla. Como en el caso de Robar, hay objetos "normales" y "raros".

17 **EXP:** Los miembros del grupo obitenen puntos de experiencia (EXP) tras vencer a enemigos en batalla. Todos los miembros del grupo que no mueran ganarán la cantidad de puntos de experiencia indicados.

18 **PH:** Los miembros del grupo obtienen puntos de habilidad por cada contrincante derrotado. Los PH se suman inmediatamente, incluso antes de que termine la batalla.

19 **Guiles:** La cantidad de guiles con los que será recompensado el grupo por vencer a un enemigo.

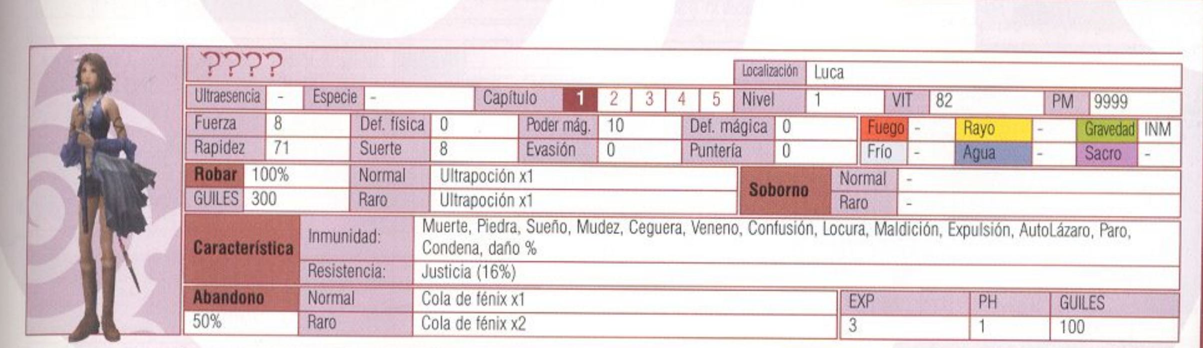


LACERTA

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	72 (86)	VIT	12324 (13556)	PM	62 (62)		
Fuerza	188 (188)	Def. física	144 (144)	Poder mág.	18 (18)	Def. mágica	12 (12)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	ABS
Rapidez	113 (136)	Suerte	22 (28)	Evasión	80 (100)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	Soborno	Normal	Libro de Bushido x1 (Libro de Bushido x4)
GUILES	850 (1500)	Raro	Éter x2 (Éter x2)		Raro	Libro de Bushido x2 (Libro de Bushido x6)
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, daño, daño %				
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (10%)				
	EA:	Prisa				
Abandono	Normal	Pluma de chocobo x1 (Anillo acelerador x1)		EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Botines raudos x1 (Anillo acelerador x1)		750 (980)	1 (2)	400 (1200)

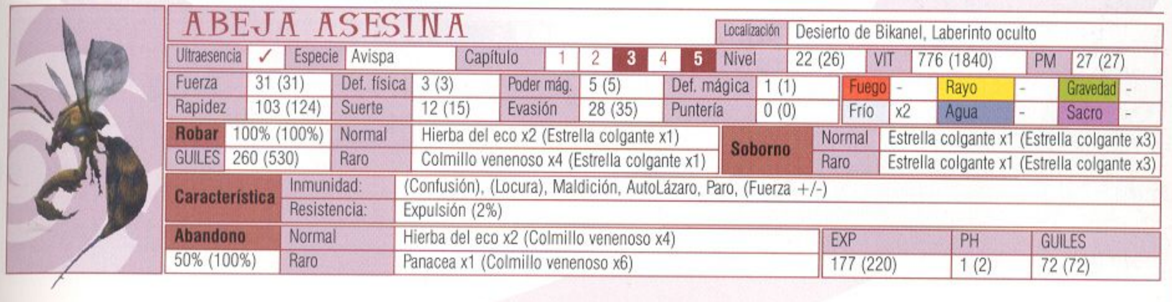
A - Z



????

Localización	Luca												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	1	VIT	82	PM	9999		
Fuerza	8	Def. física	0	Poder mág.	10	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	71	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Ultrapoción x1	Soborno	Normal	-
GUILES	300	Raro	Ultrapoción x1		Raro	-
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %				
	Resistencia:	Justicia (16%)				
Abandono	Normal	Cola de fénix x1		EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Cola de fénix x2		3	1	100



ABEJA ASESINA

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Avispa	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	22 (26)	VIT	776 (1840)	PM	27 (27)		
Fuerza	31 (31)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	5 (5)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	103 (124)	Suerte	12 (15)	Evasión	28 (35)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Hierba del eco x2 (Estrella colgante x1)	Soborno	Normal	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x3)
GUILES	260 (530)	Raro	Colmillo venenoso x4 (Estrella colgante x1)		Raro	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x3)
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, (Fuerza +/-)				
	Resistencia:	Expulsión (2%)				
Abandono	Normal	Hierba del eco x2 (Colmillo venenoso x4)		EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Colmillo venenoso x6)		177 (220)	1 (2)	72 (72)



ADAMANTAIMAI

Localización	Llanura de la Calma, Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Adamant	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	37 (44)	VIT	7850 (8243)	PM	210 (210)		
Fuerza	45 (45)	Def. física	133 (133)	Poder mág.	18 (18)	Def. mágica	144 (144)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	111 (144)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (100%)	Normal	Poción X x1 (Velo místico x1)	Soborno	Normal	Poción X x10 (Anillo seguro x1)
GUILES	1300 (3000)	Raro	Cinto de fuerza x1 (Velo místico x1)		Raro	Poción X x12 (Anillo seguro x2)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Locura (39%), Expulsión (90%), Justicia (31%)

Abandono	Normal	Ultrapoción x4 (Cinto negro x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Poción X x1 (Cinto negro x1)	1500 (2800)	1 (2)	650 (1500)



ADAMANTODONTE

Localización	Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Adamant	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	42 (50)	VIT	14580 (25809)	PM	270 (270)		
Fuerza	44 (44)	Def. física	245 (245)	Poder mág.	20 (20)	Def. mágica	245 (245)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	83 (121)	Suerte	3 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (100%)	Normal	Poción X x1 (Velo prometido x1)	Soborno	Normal	Libro de Magia b. x3 (Anillo seguro x6)
GUILES	1800 (3600)	Raro	Cinto negro x1 (Velo prometido x1)		Raro	Libro de Magia n. x3 (Anillo seguro x8)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Justicia (39%)

Abandono	Normal	Poción X x1 (Cota de cristal x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Poción X x1 (Cota de cristal x1)	2582 (3348)	1 (2)	1000 (1200)



AESHMA

Localización	Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Demonio	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	18	VIT	8788	PM	9999		
Fuerza	1	Def. física	8	Poder mág.	38	Def. mágica	12	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2

Robar	100%	Normal	Vela de la vida x2	Soborno	Normal	Luz paralizadora x1
GUILES	1680	Raro	Sombra del Etéreo x2		Raro	Libro de Magia n. x1

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (7%)
	EA:	Inmunidad física

Abandono	Normal	Bola brillante x1	EXP	PH	GUILES
13%	Raro	Luz somnífera x1	1600	1	800



AGAMIDO

Localización	Templo de Djose, Río de la Luna, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	**1 2 3 4 5**	Nivel	8 (10)	VIT	133 (532)	PM	29 (29)		
Fuerza	38 (39)	Def. física	24 (24)	Poder mág.	6 (6)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	63 (69)	Suerte	8 (10)	Evasión	8 (10)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x1 (Panacea x2)	Soborno	Normal	Antídoto x12 (Antídoto x60)
GUILES	80 (180)	Raro	Panacea x1 (Panacea x3)		Raro	Antídoto x15 (Antídoto x70)

Característica	Inmunidad:	Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Muerte (8%), Expulsión (5%)

Abandono	Normal	Antídoto x1 (Panacea x2)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Panacea x3)	27 (55)	1 (2)	16 (33)



AGUILA

Localización	Camino de Miihen, Llanura de la Calma, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Ave	Capítulo	1 **2 3** 4 **5**	Nivel	12 (14)	VIT	735 (3040)	PM	28 (28)		
Fuerza	39 (40)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	16 (16)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	113 (124)	Suerte	16 (20)	Evasión	48 (63)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Omnifénix x1)	Soborno	Normal	Cola de fénix x36 (Omnipoción x8)
GUILES	175 (360)	Raro	Cola de fénix x3 (Omnifénix x2)		Raro	Cola de fénix x40 (Omnipoción x10)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (3%)

Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Omnifénix x1)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Omnifénix x2)	70 (110)	1 (2)	44 (83)



AKA MANAH

Localización	Camino de Miihen, Llanura de los Rayos, Llanura de la Calma

Ultraesencia	-	Especie	Demonio	Capítulo	1 2 3 **4 5**	Nivel	40	VIT	6322	PM	6550		
Fuerza	32	Def. física	3	Poder mág.	22	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	131	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2

Robar	100%	Normal	Panacea x2	Soborno	Normal	Luz demoradora x1
GUILES	890	Raro	Vela de la vida x2		Raro	Luz demoradora x1

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (6%)

Abandono	Normal	Canica bonita x1	EXP	PH	GUILES
25%	Raro	Luz cegadora x1	1030	1	670



ALASTOR

Localización	Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Diablillo	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	29	VIT	2742	PM	650

Fuerza	21	Def. física	24	Poder mág.	44	Def. mágica	223	Fuego	x2	Rayo	INM	Gravedad	-
Rapidez	64	Suerte	0	Evasión	36	Puntería	0	Frío	INM	Agua	INM	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Sal antimagia x2	Soborno	Normal	Éter+ x6 (Éter+ x6)
GUILES	880	Raro	Sal antimagia x3		Raro	Éter+ x8 (Éter+ x8)

Característica	Inmunidad:	Mudez, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Poder mág. +/-, Condena
	Resistencia:	Muerte (39%), Piedra (27%), Sueño (24%), Ceguera (16%), Veneno (24%), Expulsión (8%), Justicia (1%)
	EA:	Espejo

Abandono	Normal	Agua bendita x2	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Agua bendita x3	880	1	330

ANGRA MAINYU

Localización	Desierto de Bikanel

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** **2** **3** 4 **5**	Nivel	47	VIT	333444	PM	9999

Fuerza	73	Def. física	124	Poder mág.	97	Def. mágica	114	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	68	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Omnielixir x1	Soborno	Normal	-
GUILES	2000	Raro	Omnielixir x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, daño, daño %, Justicia
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Cinta x1	EXP	PH	GUILES
100%	Raro	Cinta x1	5000	30	5000

ANGRA MAINYU - TARUI

Localización	Desierto de Bikanel

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** **3** 4 **5**	Nivel	38	VIT	5440	PM	9999

Fuerza	85	Def. física	99	Poder mág.	42	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	113	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	0%	Normal	-	Soborno	Normal	-
GUILES	0	Raro	-		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, Justicia, daño, daño %
	Resistencia:	-
	EA:	Inmunidad mágica

Abandono	Normal	-	EXP	PH	GUILES
-	Raro	-	0	0	0

ANGRA MAINYU - ZARICHE

Localización	Desierto de Bikanel

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	36	VIT	5440	PM	9999

Fuerza	70	Def. física	0	Poder mág.	25	Def. mágica	99	Fuego	x1/2	Rayo	x1/2	Gravedad	INM
Rapidez	82	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	x1/2	Agua	x1/2	Sacro	x1/2

Robar	0%	Normal	-	Soborno	Normal	-
GUILES	0	Raro	-		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Espejo, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, Justicia, daño, daño %
	Resistencia:	-
	EA:	Inmunidad física

Abandono	Normal	-	EXP	PH	GUILES
-	Raro	-	0	0	0

ANOLIS

Localización	Llanura de los Rayos, Ruinas de Zanarkand, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	1 **2** **3** **4** **5**	Nivel	24 (31)	VIT	734 (2736)	PM	33 (43)

Fuerza	23 (26)	Def. física	26 (38)	Poder mág.	14 (14)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	71 (83)	Suerte	8 (10)	Evasión	25 (31)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Sal antimagia x4)	Soborno	Normal	Sal antimagia x20 (Pluma de chocobo x12)
GUILES	238 (580)	Raro	Sal antimagia x1 (Sal antimagia x6)		Raro	Sal antimagia x24 (Cola de chocobo x14)

Característica	Inmunidad:	Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (20%), Expulsión (5%)

Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Sal antimagia x3)	EXP	PH	GUILES
25% (100%)	Raro	Canica bonita x1 (Sal antimagia x4)	105 (138)	1 (2)	70 (100)

ARCHAEOTHYRIS

Localización	Rocas Hongo, Templo de Djose, Guadosalam

Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	32 (38)	VIT	1332 (3230)	PM	58 (58)

Fuerza	36 (36)	Def. física	33 (44)	Poder mág.	17 (17)	Def. mágica	5 (5)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	85 (102)	Suerte	8 (10)	Evasión	35 (44)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Colirio x2 (Panacea x3)	Soborno	Normal	Estrella colgante x1 (Aro Prisa x2)
GUILES	420 (780)	Raro	Panacea x1 (Panacea x8)		Raro	Estrella colgante x2 (Aro Prisa x3)

Característica	Inmunidad:	Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (5%)

Abandono	Normal	Colirio x2 (Panacea x2)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Panacea x3)	188 (334)	1 (2)	110 (198)

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR

ARIMAN



Localización	Llanura de la Calma, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ojo diabólico	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	2 (4)	VIT	99 (396)	PM	15 (15)		
Fuerza	7 (8)	Def. física	1 (1)	Poder mág.	9 (10)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	55 (61)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Cola de fénix x1)	**Soborno**	Normal	Panacea x1 (Omnifénix x1)
GUILES	80 (160)	Raro	Cola de fénix x1 (Omnifénix x1)		Raro	Colirio x2 (Omnifénix x2)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (5%)

Abandono	Normal	Colirio x1 (Cola de fénix x3)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Colirio x2 (Cola de fénix x4)	2 (8)	1 (2)	20 (38)

ARMA ARTEMA



Localización	Ruinas subterr neas, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Arma	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	82 (86)	VIT	34300 (67515)	PM	9999 (9999)		
Fuerza	74 (84)	Def. física	32 (82)	Poder mág.	53 (63)	Def. mágica	33 (83)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	112 (155)	Suerte	4 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Piedra suprema x1 (Piedra suprema x1)	**Soborno**	Normal	Anillo seguro x8 (Cinta x3)
GUILES	3000 (6000)	Raro	Piedra suprema x2 (Piedra suprema x2)		Raro	Cinta x1 (Cinta x3)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (78%), Justicia (39%)

Abandono	Normal	Lazo seguro x1 (Manilla rúnica x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Manilla rúnica x1 (Aro de cristal x1)	3350 (4230)	1 (2)	3000 (4200)

ARMA OMEGA



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Arma	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	81 (83)	VIT	24200 (25410)	PM	9999 (9999)		
Fuerza	68 (77)	Def. física	43 (43)	Poder mág.	51 (55)	Def. mágica	38 (38)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	109 (122)	Suerte	4 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Éter+ x1 (Aretes de hada x1)	**Soborno**	Normal	Tres estrellas x30 (Cinta x1)
GUILES	1300 (2800)	Raro	Éter+ x2 (Aretes de hada x1)		Raro	Cinta x1 (Cinta x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (90%), Justicia (47%)

Abandono	Normal	Lazo seguro x1 (Lazo seguro x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Elixir x1 (Lazo seguro x1)	3350 (4230)	1 (2)	5000 (5000)

ARMET



Localización	Llanura de los Rayos, Llanura de la Calma, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Casco	Capítulo	1 **2** **3** **4** **5**	Nivel	23 (31)	VIT	788 (2370)	PM	21 (21)		
Fuerza	38 (38)	Def. física	126 (130)	Poder mág.	6 (6)	Def. mágica	6 (6)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	54 (65)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Manto de luna x1 (Manto de luna x4)	**Soborno**	Normal	Manto de luz x16 (Anillo de luz x1)
GUILES	280 (448)	Raro	Manto de estrellas x1 (Manto de luna x5)		Raro	Manto de luz x20 (Anillo de luz x1)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (6%)

Abandono	Normal	Manto de luz x1 (Manto de estrellas x4)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Manto de luna x1 (Manto de estrellas x5)	113 (165)	1 (2)	74 (112)

ARTILLERO Y-13



Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Autómata	Capítulo	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	17	VIT	1380	PM	0		
Fuerza	31	Def. física	52	Poder mág.	29	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	-
Rapidez	50	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Bomba chica x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES	240	Raro	Granada somnífera x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Condena
	Resistencia:	Expulsión (7%), Justicia (1%)

Abandono	Normal	Bomba chica x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada silenciadora x1	80	1	25

ARTILLERO Y-62



Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Autómata	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	31	VIT	4100	PM	0		
Fuerza	42	Def. física	52	Poder mág.	58	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	INM
Rapidez	62	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Granada cegadora x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES	300	Raro	Granada somnífera x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (7%), Justicia (1%)

Abandono	Normal	Granada somnífera x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada cegadora x1	255	1	94

ASPIDION

Localización	Kilika, Llanura de los Rayos, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Blindado	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	30 (36)	VIT	1240 (1312)	PM	175 (175)		
Fuerza	75 (75)	Def. física	142 (142)	Poder mág.	42 (42)	Def. mágica	13 (13)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	36 (46)	Suerte	8 (8)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Cota de diamante x1)	Soborno	Normal	Piedra negra x30 (Piedra negra x30)
GUILES	630 (980)	Raro	Guanteletes x1 (Cota de diamante x1)		Raro	Piedra negra x40 (Anillo pesado x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Piedra (39%), Confusión (20%), Expulsión (13%), Justicia (6%)

Abandono	Normal	Cola de fénix x2 (Anillo pesado x1)	EXP	PH	GUILES
73% (100%)	Raro	Piedra negra x1 (Anillo pesado x1)	122 (202)	1 (2)	100 (210)

AVISPA REINA

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Avispa	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	38 (46)	VIT	7334 (9815)	PM	23 (23)		
Fuerza	62 (88)	Def. física	18 (28)	Poder mág.	13 (13)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	82 (124)	Suerte	1 (1)	Evasión	50 (63)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Colmillo venenoso x2 (Colmillo venenoso x4)	Soborno	Normal	Colmillo venenoso x99 (Colmillo venenoso x99)
GUILES	180 (380)	Raro	Colmillo venenoso x2 (Colmillo venenoso x4)		Raro	Colmillo venenoso x99 (Colmillo venenoso x99)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Fuerza +/-), Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (9%)

Abandono	Normal	Colmillo venenoso x2 (Colmillo venenoso x4)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Colmillo venenoso x2 (Colmillo venenoso x5)	230 (310)	1 (2)	98 (153)

AVISPON



Localización	Kilika, Templo de Djose, Desierto de Bikanel

Ultraesencia	✓	Especie	Avispa	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	5 (6)	VIT	78 (312)	PM	1 (1)		
Fuerza	18 (18)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	1 (1)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	133 (146)	Suerte	12 (15)	Evasión	21 (26)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Cola de fénix x2)	Soborno	Normal	Panacea x2 (Panacea x2)
GUILES	70 (130)	Raro	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x3)		Raro	Gafas de plata x1 (Panacea x2)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Fuerza +/-)
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Poción x1 (Cola de fénix x2)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Poción x2 (Cola de fénix x3)	18 (32)	1 (2)	12 (18)

AZI DAHAKA



Localización	Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Guardián	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	72 (86)	VIT	146200 (153510)	PM	869 (869)		
Fuerza	135 (146)	Def. física	190 (190)	Poder mág.	196 (196)	Def. mágica	140 (140)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	148 (158)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Poción X x1 (Talismán x1)	Soborno	Normal	-
GUILES	5000 (10000)	Raro	Poción X x1 (Talismán x1)		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (78%), Justicia (39%)

Abandono	Normal	Éter x1 (Éter+ x3)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Talismán x1 (Éter+ x4)	4850 (5580)	1 (2)	1300 (2000)

AZOR



Localización	Camino de Miihen, Llanura de la Calma, Monte Gagazet

Ultraesencia	✓	Especie	Ave	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	1 (5)	VIT	10 (72)	PM	2 (2)		
Fuerza	4 (7)	Def. física	1 (1)	Poder mág.	1 (1)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	82 (110)	Suerte	16 (20)	Evasión	33 (41)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Éter x1)	Soborno	Normal	Antídoto x1 (Éter x1)
GUILES	60 (180)	Raro	Éter x1 (Éter x2)		Raro	Éter x1 (Éter x1)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (3%)

Abandono	Normal	Antídoto x1 (Éter x2)	EXP	PH	GUILES
38% (100%)	Raro	Antídoto x2 (Éter x3)	2 (8)	1 (2)	12 (28)

BALIVARHA



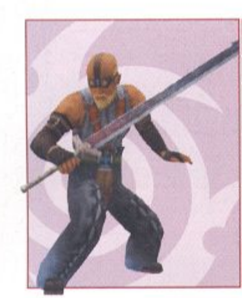
Localización	Río de la Luna, Llanura de los Rayos, Llanura de la Calma

Ultraesencia	✓	Especie	Cuernos	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	28 (34)	VIT	3688 (8758)	PM	0 (0)		
Fuerza	47 (48)	Def. física	61 (72)	Poder mág.	36 (36)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	78 (90)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x2 (Anillo pírico x1)	Soborno	Normal	Anillo de Hefesto x1 (Aro de cristal x1)
GUILES	520 (1250)	Raro	Piedra Fuego x2 (Anillo pírico x1)		Raro	Anillo pírico x1 (Aro de cristal x1)

Característica	Inmunidad:	Veneno, (Confusión), Maldición, AutoLázaro, Condena
	Resistencia:	Expulsión (9%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Piedra Fuego x1 (Halo de fuego x1)	EXP	PH	GUILES
25% (100%)	Raro	Halo de fuego x1 (Halo de fuego x1)	460 (710)	1 (2)	230 (320)



BANDIDO

Localización	Río de la Luna												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	16	VIT	760	PM	35		
Fuerza	42	Def. física	47	Poder mág.	10	Def. mágica	2	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	58	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	Soborno	Normal	Omnifénix x1							
GUILES	85	Raro	Cola de fénix x2		Raro	Omnifénix x2							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Granada x1	30	1	42								



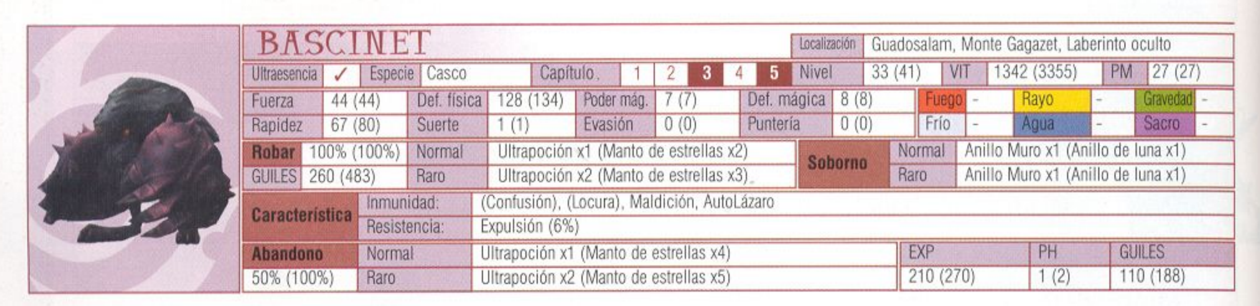
BARBUT

Localización	Isla Besaid, Camino de Miihen, Llanura de los Rayos												
Ultraesencia	✓	Especie	Casco	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	22 (26)	VIT	562 (2144)	PM	13 (13)		
Fuerza	31 (31)	Def. física	124 (127)	Poder mág.	5 (5)	Def. mágica	5 (5)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	-
Rapidez	52 (57)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Manto de luna x1 (Manto de luz x6)	Soborno	Normal	Manto de luna x12 (Anillo estelar x1)							
GUILES	130 (270)	Raro	Manto de estrellas x2 (Manto de luz x8)		Raro	Manto de luna x15 (Anillo estelar x1)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Manto de luz x1 (Manto de luna x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Manto de luz x2 (Anillo Muro x1)	42 (75)	1 (2)	33 (72)								



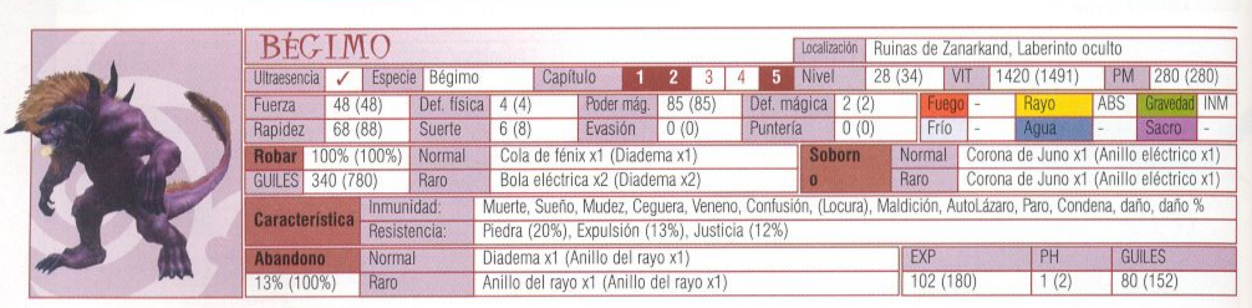
BARONG

Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Cuchillas	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	33 (41)	VIT	2733 (6833)	PM	0 (0)		
Fuerza	43 (48)	Def. física	8 (8)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	95 (114)	Suerte	3 (4)	Evasión	24 (38)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (25%)	Normal	Cola de fénix x1 (Luz mortal x1)	Soborno	Normal	Aretes de ángel x1 (Elixir x5)							
GUILES	430 (830)	Raro	Cola de fénix x2 (Luz mortal x1)		Raro	Aretes de ángel x2 (Elixir x6)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, daño %											
	Resistencia:	Ceguera (16%), Expulsión (9%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Antídoto x1 (Aretes de ángel x1)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Aretes de ángel x1 (Aretes de ángel x1)	270 (260)	1 (2)	138 (240)								



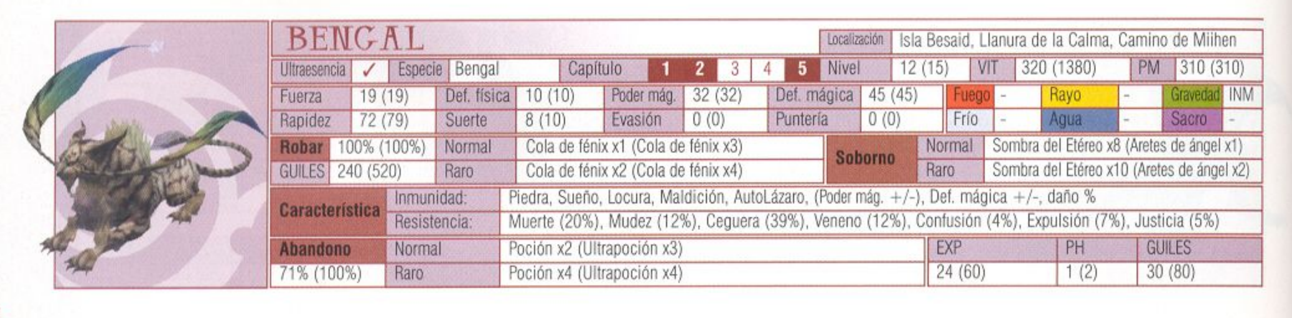
BASCINET

Localización	Guadosalam, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Casco	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	33 (41)	VIT	1342 (3355)	PM	27 (27)		
Fuerza	44 (44)	Def. física	128 (134)	Poder mág.	7 (7)	Def. mágica	8 (8)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	67 (80)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Manto de estrellas x2)	Soborno	Normal	Anillo Muro x1 (Anillo de luna x1)							
GUILES	260 (483)	Raro	Ultrapoción x2 (Manto de estrellas x3)		Raro	Anillo Muro x1 (Anillo de luna x1)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (6%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Manto de estrellas x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Manto de estrellas x5)	210 (270)	1 (2)	110 (188)								



BÉGIMO

Localización	Ruinas de Zanarkand, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Bégimo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	28 (34)	VIT	1420 (1491)	PM	280 (280)		
Fuerza	48 (48)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	85 (85)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	68 (88)	Suerte	6 (8)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Diadema x1)	Soborno	Normal	Corona de Juno x1 (Anillo eléctrico x1)							
GUILES	340 (780)	Raro	Bola eléctrica x2 (Diadema x2)		Raro	Corona de Juno x1 (Anillo eléctrico x1)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Piedra (20%), Expulsión (13%), Justicia (12%)											
Abandono	Normal	Diadema x1 (Anillo del rayo x1)	EXP	PH	GUILES								
13% (100%)	Raro	Anillo del rayo x1 (Anillo del rayo x1)	102 (180)	1 (2)	80 (152)								



BENGAL

Localización	Isla Besaid, Llanura de la Calma, Camino de Miihen												
Ultraesencia	✓	Especie	Bengal	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	12 (15)	VIT	320 (1380)	PM	310 (310)		
Fuerza	19 (19)	Def. física	10 (10)	Poder mág.	32 (32)	Def. mágica	45 (45)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72 (79)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x3)	Soborno	Normal	Sombra del Etéreo x8 (Aretes de ángel x1)							
GUILES	240 (520)	Raro	Cola de fénix x2 (Cola de fénix x4)		Raro	Sombra del Etéreo x10 (Aretes de ángel x2)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-), Def. mágica +/-, daño %											
	Resistencia:	Muerte (20%), Mudez (12%), Ceguera (39%), Veneno (12%), Confusión (4%), Expulsión (7%), Justicia (5%)											
Abandono	Normal	Poción x2 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
71% (100%)	Raro	Poción x4 (Ultrapoción x4)	24 (60)	1 (2)	30 (80)								



BICHO ABRAZADOR

Localización	Caverna misteriosa, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Insecto	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	49 (52)	VIT	2350 (9400)	PM	950 (950)		
Fuerza	24 (24)	Def. física	96 (96)	Poder mág.	27 (27)	Def. mágica	97 (97)	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	112 (123)	Suerte	1 (1)	Evasión	28 (38)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno	Normal	Bomba mediana x16 (Bomba mediana x40)							
GUILES	300 (600)	Raro	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x2)		Raro	Bomba mediana x20 (Bomba mediana x99)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (2%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Bomba mediana x1 (Bomba mediana x3)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Bomba mediana x2 (Bomba mediana x5)	220 (280)	1 (2)	80 (100)								

BICOQUET

Localización	Llanura de los Rayos, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Casco	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	8 (10)	VIT	182 (738)	PM	10 (10)		
Fuerza	22 (23)	Def. física	123 (124)	Poder mág.	2 (2)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	48 (53)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Anillo Muro x1)	Soborno	Normal	Manto de luz x3 (Manto de luz x12)							
GUILES	120 (224)	Raro	Manto de luz x1 (Anillo Muro x1)		Raro	Manto de luz x6 (Manto de luz x16)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Manto de luz x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Manto de luz x1 (Manto de luz x3)	44 (82)	1 (2)	18 (34)								

BOA DISPARATOR

Localización	Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Víbora de fuego	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	2	VIT	38	PM	0		
Fuerza	12	Def. física	0	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	40	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	80	Raro	Cola de fénix x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Condena											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	1	1	10								

BOM

Localización	Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Bom	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	2 (3)	VIT	140 (545)	PM	265 (265)		
Fuerza	15 (17)	Def. física	29 (29)	Poder mág.	12 (12)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	48 (53)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	x2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Trozo de bom x2)	Soborno	Normal	Piedra Fuego x3 (Anillo del fuego x1)							
GUILES	110 (230)	Raro	Trozo de bom x1 (Alma de bom x1)		Raro	Piedra Fuego x4 (Anillo del fuego x2)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (5%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Trozo de bom x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Trozo de bom x4)	2 (8)	1 (2)	30 (55)								

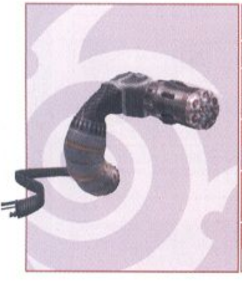
CACTILIO

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Cactilio	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	28 (34)	VIT	2002 (7777)	PM	120 (777)		
Fuerza	52 (52)	Def. física	122 (122)	Poder mág.	96 (96)	Def. mágica	255 (255)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	101 (165)	Suerte	12 (15)	Evasión	86 (108)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x2	Sacro	-
Robar	0% (0%)	Normal	-	Soborno	Normal	-							
GUILES	- (-)	Raro	-		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Justicia, daño %											
	Resistencia:	Muerte (39%), Expulsión (39%)											
	EA:	Inmunidad mágica											
Abandono	Normal	-	EXP	PH	GUILES								
-	Raro	-	0 (0)	2 (3)	0 (0)								

CANIS

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	24 (29)	VIT	943 (2458)	PM	8 (8)		
Fuerza	36 (37)	Def. física	3 (5)	Poder mág.	9 (9)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	103 (124)	Suerte	3 (4)	Evasión	21 (26)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	Soborno	Normal	Ultrapoción x8 (Aro Prisa x1)							
GUILES	228 (380)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x5)		Raro	Ultrapoción x10 (Aro Prisa x1)							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro,											
	Resistencia:	Expulsión (4%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x6)	158 (270)	1 (2)	67 (93)								

CANOFIDIO



Localización: Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
-	Víbora de fuego	1 **2** 3 4 **5**	18	256	0

Fuerza	32	Def. física	0	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	73	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES	60	Raro	Cola de fénix x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Condena
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Granada barata x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada x1	10	1	20

CÉNZALO



Localización: Kilika, Templo de Djose, Llanura de los Rayos

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Avispa	1 **2 3 4 5**	19 (23)	233 (832)	1 (1)

Fuerza	29 (29)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	2 (2)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	92 (101)	Suerte	12 (15)	Evasión	23 (29)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x1 (Capa blanca x1)	**Soborno**	Normal	Colmillo venenoso x8 (Campanilla x1)
GUILES	160 (280)	Raro	Colmillo venenoso x2 (Capa blanca x1)		Raro	Colmillo venenoso x8 (Campanilla x1)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Fuerza +/-)
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Antídoto x1 (Colmillo venenoso x8)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Estrella colgante x1 (Colmillo venenoso x3)	38 (61)	1 (2)	48 (90)

CEPHALOTUS



Localización: Isla Besaid, Camino de Miihen, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Vegetal	1 2 **3** 4 **5**	23 (25)	1830 (6075)	0 (0)

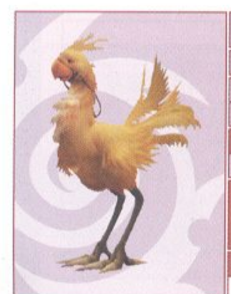
Fuerza	44 (57)	Def. física	82 (97)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	71 (76)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Hierba del eco x2 (Panacea x6)	**Soborno**	Normal	Capa blanca x2 (Panacea x80)
GUILES	220 (450)	Raro	Panacea x1 (Panacea x8)		Raro	Capa blanca x3 (Panacea x99)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, daño %
	Resistencia:	Piedra (20%), Expulsión (9%)

Abandono	Normal	Hierba del eco x2 (Panacea x3)	EXP	PH	GUILES
50% (50%)	Raro	Panacea x1 (Panacea x4)	213 (347)	1 (2)	62 (111)

CHOCOBO



Localización: Isla Besaid, Kilika, Templo de Djose

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
-	-	**1 2** 3 4 5	5	366	0

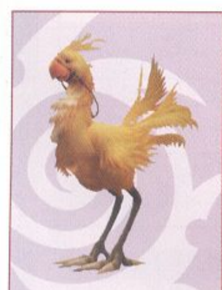
Fuerza	32	Def. física	9	Poder mág.	24	Def. mágica	9	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	53	Suerte	12	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	0%	Normal	-	**Soborno**	Normal	Cola de chocobo x1
GUILES	0	Raro	-		Raro	Pluma de chocobo x1

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (12%)

Abandono	Normal	-	EXP	PH	GUILES
-	Raro	-	0	0	0

CHOCOBO



Localización: Isla Besaid, Kilika, Templo de Djose

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
-	-	1 2 **3 4 5**	34	3890	0

Fuerza	38	Def. física	11	Poder mág.	52	Def. mágica	11	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72	Suerte	28	Evasión	33	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	0%	Normal	-	**Soborno**	Normal	Cola de chocobo x12
GUILES	0	Raro	-		Raro	Pluma de chocobo x4

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Confusión (47%), Expulsión (39%), Justicia (12%)

Abandono	Normal	-	EXP	PH	GUILES
-	Raro	-	0	0	0

COBRA DE REPETICIÓN



Localización: Guadosalam, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
-	Víbora de fuego	1 **2** 3 4 **5**	20	252	0

Fuerza	32	Def. física	2	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	74	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES	80	Raro	Cola de fénix x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Condena
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Ultrapoción x1	12	1	40

COLMILLO BLANCO

Localización: Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	13 (16)	VIT	378 (1412)	PM	4 (4)		
Fuerza	32 (32)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	6 (6)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	74 (79)	Suerte	3 (4)	Evasión	6 (8)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x4)	Soborno	Normal	Ultrapoción x4 (Cola de chocobo x3)							
GUILES	160 (320)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x5)		Raro	Ultrapoción x5 (Cola de chocobo x4)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro,											
	Resistencia:	Expulsión (4%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
38% (100%)	Raro	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	40 (78)	1 (2)	48 (90)								

COMANDO

Localización: Rocas Hongo, Templo de Djose

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** 3 4 5	Nivel	14	VIT	178	PM	28		
Fuerza	34	Def. física	28	Poder mág.	12	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	58	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada x1	Soborno	Normal	Bomba chica x2							
GUILES	300	Raro	Granada x2		Raro	Bomba mediana x2							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Granada x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x2	10	1	80								

COMBATIENTE

Localización: Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** **3** 4 **5**	Nivel	24	VIT	422	PM	26		
Fuerza	41	Def. física	53	Poder mág.	12	Def. mágica	3	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	58	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Ultrapoción x1	Soborno	Normal	Bomba mediana x4							
GUILES	180	Raro	Granada x2		Raro	Bomba mediana x5							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x2	70	1	120								

COYOTE

Localización: Isla Besaid, Rocas Hongo, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	2 (4)	VIT	74 (296)	PM	0 (0)		
Fuerza	7 (12)	Def. física	1 (1)	Poder mág.	1 (1)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	59 (67)	Suerte	3 (4)	Evasión	1 (2)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Poción x2)	Soborno	Normal	Cola de fénix x6 (Omnifénix x1)							
GUILES	56 (110)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x2)		Raro	Cola de fénix x7 (Omnifénix x1)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (4%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Poción x2 (Ultrapoción x3)	3 (10)	1 (2)	10 (30)								

CREPTÍPODO

Localización: Caverna misteriosa, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Insecto	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	48 (51)	VIT	1974 (7896)	PM	870 (870)		
Fuerza	18 (18)	Def. física	98 (98)	Poder mág.	25 (25)	Def. mágica	95 (95)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	112 (123)	Suerte	1 (1)	Evasión	28 (38)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	ABS	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno	Normal	Bomba chica x16 (Bomba chica x40)							
GUILES	300 (600)	Raro	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x2)		Raro	Bomba chica x20 (Bomba chica x99)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (2%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Bomba chica x1 (Bomba chica x3)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Bomba chica x2 (Bomba chica x5)	220 (280)	1 (2)	80 (100)								

CUATRICORNIO

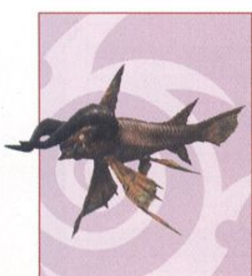
Localización: Camino de Miihen, Río de la Luna, Monte Gagazet

Ultraesencia	✓	Especie	Cuernos	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	5 (6)	VIT	188 (752)	PM	0 (0)		
Fuerza	15 (15)	Def. física	1 (1)	Poder mág.	6 (6)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	42 (46)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Granada barata x1 (Ultrapoción x1)	Soborno	Normal	Granada barata x20 (Omnifénix x2)							
GUILES	320 (460)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x2)		Raro	Granada barata x24 (Omnifénix x2)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (8%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x4)	4 (16)	1 (2)	13 (72)								



DEVA

Localización	Kilika, Llanura de la Calma, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Demonio	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	33	VIT	3230	PM	4480		
Fuerza	27	Def. física	4	Poder mág.	21	Def. mágica	8	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	102	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Sombra del Etéreo x1	Soborno	Normal	Lazo seguro x1							
GUILES	550	Raro	Sombra del Etéreo x2		Raro	Lazo seguro x1							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (5%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x2	60	1	90								



DINICTIS

Localización	Bosque de Macalania, Ruinas subterr neas, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Pez fósil	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	24 (32)	VIT	1873 (7792)	PM	0 (0)		
Fuerza	78 (84)	Def. física	114 (114)	Poder mág.	22 (22)	Def. mágica	0 (0)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	x2
Rapidez	68 (78)	Suerte	5 (6)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	INM	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Piedra Agua x1 (Anillo tormentoso x1)	Soborno	Normal	Anillo del agua x1 (Anillo tormentoso x1)							
GUILES	280 (590)	Raro	Piedra Agua x2 (Anillo tormentoso x1)		Raro	Anillo acuoso x1 (Anillo tormentoso x2)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Ceguera (31%), Veneno (4%), Expulsión (5%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Piedra Agua x1 (Piedra Agua x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Piedra Agua x2 (Piedra Agua x4)	187 (370)	1 (2)	88 (140)								



DOLMEN

Localización	Isla Besaid, Kilika, Rocas Hongo												
Ultraesencia	-	Especie	Piedra maldita	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	32	VIT	5320	PM	9999		
Fuerza	37	Def. física	68	Poder mág.	40	Def. mágica	1	Fuego	x1/2	Rayo	x1/2	Gravedad	INM
Rapidez	79	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	x1/2	Agua	x2	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Panacea x2	Soborno	Normal	Estampa bendita x2							
GUILES	680	Raro	Panacea x3		Raro	Libro de Magia n. x1							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (5%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x2	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Estampa bendita x1	1130	1	320								



DOSCUERNOS

Localización	Desierto de Bikanel, Llanura de la Calma, Ruinas de Zanarkand												
Ultraesencia	✓	Especie	Cuernos	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	10 (12)	VIT	482 (1928)	PM	0 (0)		
Fuerza	72 (72)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	10 (10)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	65 (72)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Omnifénix x2)	Soborno	Normal	Ultrapoción x6 (Anillo de Hefesto x1)							
GUILES	85 (180)	Raro	Cola de fénix x1 (Omnifénix x2)		Raro	Ultrapoción x6 (Anillo pírico x1)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Veneno, (Confusión), Maldición, AutoLázaro, Condena											
	Resistencia:	Expulsión (8%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
77% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x4)	33 (63)	1 (2)	22 (53)								



DRACOESPÍN

Localización	Isla Besaid, Rocas Hongo, Llanura de los Rayos												
Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	26 (32)	VIT	2582 (8826)	PM	82 (103)		
Fuerza	46 (47)	Def. física	92 (104)	Poder mág.	38 (40)	Def. mágica	4 (5)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	64 (74)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Aire ártico x1 (Anillo de Ageb x1)	Soborno	Normal	Anillo de Ageb x1 (Anillo gélido x1)							
GUILES	333 (650)	Raro	Piedra Frío x1 (Anillo de Ageb x1)		Raro	Anillo de Ageb x1 (Anillo gélido x2)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Ceguera, Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno, (Fuerza +/-)											
	Resistencia:	Muerte (16%), Piedra (12%), Expulsión (7%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Aire ártico x1 (Piedra Frío x3)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Anillo de Ageb x1 (Piedra Frío x4)	226 (378)	1 (2)	127 (208)								



DRACOLECTRO

Localización	Llanura de los Rayos, Desierto de Bikanel, Monte Gagazet												
Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	**1** **2** **3** **4** **5**	Nivel	21 (25)	VIT	623 (2492)	PM	42 (42)		
Fuerza	42 (46)	Def. física	72 (72)	Poder mág.	26 (26)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	INM	Gravedad	-
Rapidez	58 (64)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Bola fulminante x1 (Piedra Rayo x2)	Soborno	Normal	Halo de rayo x1 (Anillo de Thor x1)							
GUILES	430 (760)	Raro	Anillo del rayo x1 (Piedra Rayo x3)		Raro	Halo de rayo x1 (Anillo eléctrico x1)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Fuerza +/-)											
	Resistencia:	Muerte (16%), Piedra (12%), Veneno (8%), Expulsión (7%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Anillo de Thor x1)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Anillo de Thor x1 (Anillo de Thor x1)	152 (245)	1 (2)	130 (183)								

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR

DRACOMAXIS

Localización	Templo de Djose, Monte Gagazet, Ruinas subterráneas

Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	23 (27)	VIT	1819 (6658)	PM	103 (107)
Fuerza	47 (48)	Def. física	88 (102)	Poder mág.	36 (90)	Def. mágica	3 (37)	Fuego	INM	Rayo	-
								Gravedad	-		
Rapidez	72 (80)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-
								Sacro	-		

Robar	100% (100%)	Normal	Piedra Fuego x1 (Piedra Fuego x3)	Soborno	Normal	Anillo de Hefesto x1 (Anillo térmico x2)
GUILES	630 (1300)	Raro	Piedra Fuego x2 (Piedra Fuego x10)		Raro	Anillo de Hefesto x1 (Anillo térmico x3)

Característica		
	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, (Fuerza +/-)
	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (12%), Expulsión (7%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Piedra Fuego x1 (Anillo de Hefesto x1)	EXP	PH	GUILES
25% (100%)	Raro	Anillo de Hefesto x1 (Anillo de Hefesto x1)	320 (470)	1 (2)	140 (210)

DRACOMINUS

Localización	Isla Besaid, Llanura de los Rayos, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	14 (16)	VIT	577 (2108)	PM	33 (33)
Fuerza	38 (41)	Def. física	48 (48)	Poder mág.	28 (28)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	INM	Rayo	-
								Gravedad	-		
Rapidez	53 (58)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-
								Sacro	-		

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Piedra Fuego x3)	Soborno	Normal	Halo de fuego x1 (Anillo pírico x1)
GUILES	220 (510)	Raro	Trozo de bom x1 (Piedra Fuego x4)		Raro	Halo de fuego x1 (Anillo pírico x1)

Característica		
	Inmunidad:	Mudez, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Fuerza +/-)
	Resistencia:	Muerte (4%), Piedra (8%), Sueño (4%), Expulsión (7%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Poción x1 (Alma de bom x2)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Trozo de bom x1 (Alma de bom x3)	30 (58)	1 (2)	22 (40)

DRACOPRIMIS

Localización	Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Draco	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	62 (74)	VIT	38500 (42350)	PM	135 (135)
Fuerza	176 (90)	Def. física	133 (133)	Poder mág.	48 (48)	Def. mágica	244 (244)	Fuego	x2	Rayo	x2
								Gravedad	ABS		
Rapidez	118 (142)	Suerte	10 (13)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	x2
								Sacro	-		

Robar	25% (13%)	Normal	Éter+ x1 (Éter+ x1)	Soborno	Normal	Omnipoción x99 (Guía de Arcano x10)
GUILES	1400 (2400)	Raro	Éter+ x2 (Éter+ x2)		Raro	Guía de Arcano x4 (Guía de Arcano x12)

Característica		
	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Fuerza +/-), Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (47%), Justicia (11%)
	EA:	Coraza

Abandono	Normal	Omnipoción x1 (Omnipoción x2)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Omnipoción x2 (Omnipoción x4)	1300 (1800)	1 (2)	550 (1600)

ELMA

Localización	Rocas Hongo

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	36	VIT	4882	PM	870
Fuerza	58	Def. física	56	Poder mág.	41	Def. mágica	80	Fuego	-	Rayo	-
								Gravedad	INM		
Rapidez	94	Suerte	8	Evasión	44	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
								Sacro	-		

Robar	100%	Normal	Fluido vitalizante x2	Soborno	Normal	-
GUILES	6000	Raro	Fluido vitalizante x3		Raro	-

Característica		
	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Justicia (5%)

Abandono	Normal	Cola de chocobo x2	EXP	PH	GUILES
100%	Raro	Cola de chocobo x3	1800	2	500

ENTE AMARILLO

Localización	Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	**1** 2 3 4 **5**	Nivel	1 (2)	VIT	12 (48)	PM	120 (120)
Fuerza	2 (2)	Def. física	188 (188)	Poder mág.	5 (5)	Def. mágica	100 (100)	Fuego	INM	Rayo	ABS
								Gravedad	-		
Rapidez	62 (68)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	x2
								Sacro	-		

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Bola eléctrica x1)	Soborno	Normal	Bola eléctrica x1 (Bola fulminante x2)
GUILES	100 (200)	Raro	Bola eléctrica x1 (Bola fulminante x1)		Raro	Bola fulminante x1 (Bola fulminante x2)

Característica		
	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Poción x1 (Bola eléctrica x3)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Bola eléctrica x4)	2 (8)	1 (2)	24 (43)

ENTE AZUL

Localización	Guadosalam, Llanura de los Rayos, Llanura de la Calma

Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	1 **2** **3** **4** **5**	Nivel	22 (23)	VIT	363 (788)	PM	350 (350)
Fuerza	3 (3)	Def. física	206 (206)	Poder mág.	16 (18)	Def. mágica	118 (118)	Fuego	INM	Rayo	x2
								Gravedad	-		
Rapidez	63 (69)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	ABS
								Sacro	-		

Robar	100% (100%)	Normal	Escama de dragón x1 (Halo de agua x1)	Soborno	Normal	Piedra Agua x6 (Coletero de oro x1)
GUILES	520 (1000)	Raro	Piedra Agua x1 (Halo de agua x1)		Raro	Piedra Agua x8 (Coletero de oro x1)

Característica		
	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Escama de dragón x1 (Piedra Agua x4)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Piedra Agua x1 (Piedra Agua x5)	342 (620)	1 (2)	180 (290)

ENTE BLANCO



Localización	Bosque de Macalania, Ruinas de Zanarkand												
Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	14 (18)	VIT	77 (308)	PM	155 (155)		
Fuerza	1 (1)	Def. física	198 (202)	Poder mág.	31 (33)	Def. mágica	105 (105)	Fuego	x2	Rayo	INM	Gravedad	-
Rapidez	58 (64)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	ABS	Agua	INM	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Aire antártico x1 (Aire ártico x2)	Soborno	Normal	Piedra Frío x1 (Piedra Frío x8)							
GUILES	104 (220)	Raro	Aire antártico x2 (Aire ártico x3)		Raro	Piedra Frío x2 (Piedra Frío x10)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Aire antártico x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Aire antártico x1 (Aire antártico x4)	28 (53)	1 (2)	26 (50)								

ENTE DORADO



Localización	Templo de Djose, Llanura de los Rayos, Bosque de Macalania												
Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	**1** **2** **3** 4 **5**	Nivel	16 (19)	VIT	84 (396)	PM	280 (280)		
Fuerza	6 (6)	Def. física	202 (204)	Poder mág.	20 (20)	Def. mágica	110 (110)	Fuego	INM	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	56 (62)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	x2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Bola eléctrica x1 (Bola fulminante x2)	Soborno	Normal	Piedra Rayo x2 (Piedra Rayo x4)							
GUILES	140 (240)	Raro	Bola eléctrica x2 (Bola fulminante x3)		Raro	Anillo del rayo x1 (Anillo del rayo x1)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Bola eléctrica x1 (Bola fulminante x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Bola eléctrica x2 (Bola fulminante x3)	40 (68)	1 (2)	40 (72)								

ENTE OSCURO



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	28 (34)	VIT	433 (983)	PM	1028 (1028)		
Fuerza	8 (8)	Def. física	225 (225)	Poder mág.	18 (20)	Def. mágica	123 (133)	Fuego	INM	Rayo	INM	Gravedad	-
Rapidez	64 (94)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	INM	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Piedra Frío x2 (Piedra Frío x3)	Soborno	Normal	Éter+ x1 (Bola de cristal x2)							
GUILES	880 (1600)	Raro	Piedra Rayo x3 (Piedra Rayo x4)		Raro	Éter+ x2 (Bola de cristal x3)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Muerte (31%), Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Piedra Agua x2 (Velo místico x2)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Piedra Fuego x3 (Velo místico x1)	670 (852)	1 (2)	410 (800)								

ENTE ROJO



Localización	Kilika, Rocas Hongo, Bosque de Macalania												
Ultraesencia	✓	Especie	Ente	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	9 (11)	VIT	99 (336)	PM	330 (330)		
Fuerza	1 (1)	Def. física	192 (205)	Poder mág.	21 (21)	Def. mágica	111 (111)	Fuego	ABS	Rayo	INM	Gravedad	-
Rapidez	76 (84)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	INM	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Alma de bom x2)	Soborno	Normal	Trozo de bom x4 (Piedra Fuego x6)							
GUILES	110 (220)	Raro	Trozo de bom x1 (Alma de bom x3)		Raro	Alma de bom x4 (Piedra Fuego x8)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Alma de bom x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Trozo de bom x1 (Alma de bom x3)	28 (52)	1 (2)	25 (43)								

EPITAF



Localización	Caverna misteriosa, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Piedra maldita	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	43	VIT	17433	PM	9999		
Fuerza	56	Def. física	180	Poder mág.	122	Def. mágica	18	Fuego	INM	Rayo	INM	Gravedad	INM
Rapidez	134	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	INM	Agua	x2	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Panacea x1	Soborno	Normal	Aretes de hada x4							
GUILES	500	Raro	Panacea x2		Raro	Aretes de hada x5							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (19%), Justicia (17%)											
Abandono	Normal	Panacea x2	EXP	PH	GUILES								
100%	Raro	Panacea x3	1200	1	330								

ESBIRRA



Localización	Luca, Monte Gagazet												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	1	VIT	7	PM	38		
Fuerza	4	Def. física	3	Poder mág.	3	Def. mágica	6	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	58	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Granada barata x1							
GUILES	80	Raro	Cola de fénix x1		Raro	Cola de fénix x1							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	1	1	30								



ESBIRRA JEFE

Localización	Ruinas de Zanarkand												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	4	VIT	80	PM	85		
Fuerza	16	Def. física	4	Poder mág.	6	Def. mágica	8	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	60	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Granada x2							
GUILES	80	Raro	Granada barata x2		Raro	Bomba chica x2							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x1	8	1	30								

ESBIRRA VETERANA

Localización	Templo de Djose, Guadosalam, Desierto de Bikanel												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** 3 4 5	Nivel	16	VIT	167	PM	172		
Fuerza	26	Def. física	5	Poder mág.	8	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	62	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	Bomba chica x4							
GUILES	200	Raro	Poción x2		Raro	Bomba mediana x4							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x1	10	1	70								

ESBIRRO

Localización	Luca, Monte Gagazet												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	1	VIT	13	PM	8		
Fuerza	7	Def. física	4	Poder mág.	1	Def. mágica	4	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	47	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Granada barata x1							
GUILES	200	Raro	Cola de fénix x1		Raro	Cola de fénix x1							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	1	1	30								

ESBIRRO JEFE

Localización	Ruinas de Zanarkand												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	6	VIT	120	PM	28		
Fuerza	19	Def. física	5	Poder mág.	6	Def. mágica	5	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	52	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Granada x2							
GUILES	80	Raro	Granada barata x2		Raro	Bomba chica x2							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x1	8	1	30								



ESBIRRO VETERANO

Localización	Templo de Djose, Guadosalam, Monte Gagazet												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** 3 4 5	Nivel	14	VIT	232	PM	41		
Fuerza	35	Def. física	6	Poder mág.	10	Def. mágica	6	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	56	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Bomba chica x4							
GUILES	160	Raro	Granada x1		Raro	Bomba mediana x4							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x1	10	1	50								

ESPADACHINA

Localización	Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	30	VIT	1650	PM	58		
Fuerza	38	Def. física	30	Poder mág.	16	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	82	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25%	Normal	Bomba mediana x1	Soborno	Normal	Éter x16							
GUILES	550	Raro	Bomba grande x1		Raro	Éter x20							
Característica	Inmunidad:	Mudez, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x2	160	1	140								



ESPECTRO

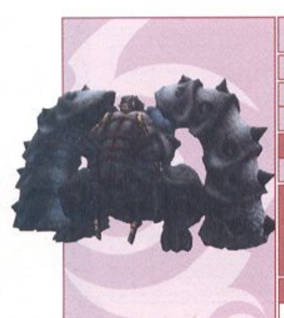
Localización	Isla Besaid, Kilika, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	Fantasma	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	35	VIT	813	PM	433		
Fuerza	8	Def. física	83	Poder mág.	33	Def. mágica	48	Fuego	*	Rayo	*	Gravedad	INM
Rapidez	63	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	*	Agua	*	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Aire ártico x1	**Soborno**	Normal	Estrella colgante x1							
GUILES	280	Raro	Piedra Agua x1		Raro	Estrella colgante x1							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena											
	Resistencia:	Expulsión (9%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Anillo del agua x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Campanilla x1	108	1	120								

Cambia cada vez que te lo encuentras.



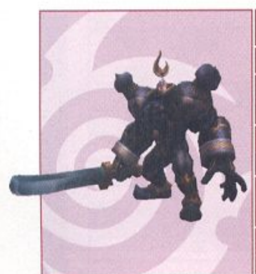
EXPLORADORA

Localización	Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** **3** 4 5	Nivel	16	VIT	230	PM	180		
Fuerza	18	Def. física	2	Poder mág.	83	Def. mágica	50	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	66	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	**Soborno**	Normal	Bomba chica x2							
GUILES	320	Raro	Cola de fénix x1		Raro	Éter x1							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	80								



FERRARIUS

Localización	Kilika, Llanura de los Rayos, Ruinas de Zanarkand												
Ultraesencia	✓	Especie	Blindado	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	34 (40)	VIT	8432 (12154)	PM	1400 (1400)		
Fuerza	72 (88)	Def. física	223 (233)	Poder mág.	94 (94)	Def. mágica	173 (233)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	74 (101)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Piedra negra x2 (Brebaje de salud x6)	**Soborno**	Normal	Piedra de luz x16 (Piedra de luz x30)							
GUILES	800 (1500)	Raro	Piedra negra x3 (Brebaje de salud x8)		Raro	Piedra de luz x20 (Piedra de luz x40)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (6%)											
Abandono	Normal	Brebaje de salud x1 (Piedra negra x6)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Brebaje de salud x1 (Piedra negra x8)	660 (940)	1 (2)	200 (340)								



FÉRREO

Localización	Isla Besaid, Camino de Miihen, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Férreo	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	7 (8)	VIT	222 (233)	PM	0 (0)		
Fuerza	48 (48)	Def. física	152 (155)	Poder mág.	1 (4)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	93 (121)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Granada barata x1 (Bomba mediana x2)	**Soborno**	Normal	Granada x18 (Cota de mitrilo x1)							
GUILES	233 (510)	Raro	Granada x1 (Bomba mediana x4)		Raro	Granada x20 (Cota de mitrilo x1)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Mudez, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Paro, daño %											
	Resistencia:	Muerte (39%), Expulsión (10%), Justicia (3%)											
Abandono	Normal	Granada barata x1 (Granada x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Granada x1 (Granada x3)	20 (100)	1 (2)	40 (110)								



FLAN AMARILLO

Localización	Bevelle, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	18 (18)	VIT	303 (1172)	PM	322 (322)		
Fuerza	14 (14)	Def. física	110 (110)	Poder mág.	14 (17)	Def. mágica	5 (5)	Fuego	x1/2	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	56 (62)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x1/2	Agua	x2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Bola eléctrica x2 (Piedra Rayo x2)	**Soborno**	Normal	Piedra Rayo x3 (Anillo de Thor x1)							
GUILES	130 (223)	Raro	Bola fulminante x1 (Piedra Rayo x3)		Raro	Piedra Rayo x4 (Anillo de Thor x1)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (5%), Paro (8%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Bola eléctrica x2 (Piedra Rayo x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Bola fulminante x1 (Piedra Rayo x3)	82 (152)	1 (2)	42 (72)								



FLAN AZUL

Localización	Isla Besaid, Río de la Luna, Bosque de Macalania												
Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	4 (7)	VIT	55 (220)	PM	87 (87)		
Fuerza	4 (4)	Def. física	98 (98)	Poder mág.	10 (14)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	x1/2	Rayo	x2	Gravedad	-
Rapidez	53 (58)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x1/2	Agua	ABS	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Escama de pez x2)	**Soborno**	Normal	Escama de pez x2 (Piedra Agua x2)							
GUILES	104 (200)	Raro	Escama de pez x1 (Escama de dragón x2)		Raro	Escama de pez x3 (Piedra Agua x2)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (5%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Escama de pez x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Escama de pez x1 (Escama de pez x3)	5 (24)	1 (2)	20 (63)								



FLAN BLANCO

Localización: Río de la Luna, Bosque de Macalania, Llanura de la Calma

Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	1 **2** **3** **4** **5**	Nivel	24 (29)	VIT	625 (2113)	PM	542 (542)		
Fuerza	9 (9)	Def. física	103 (103)	Poder mág.	11 (11)	Def. mágica	6 (6)	Fuego	x2	Rayo	x1/2	Gravedad	-
Rapidez	43 (52)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	ABS	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Aire ártico x1 (Corona de Juno x1)	Soborno	Normal	Corona de Juno x1 (Manilla rúnica x1)
GUILES	310 (550)	Raro	Corona de Juno x1 (Corona de Juno x1)		Raro	Corona de Juno x1 (Manilla rúnica x1)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)
	Resistencia:	Expulsión (5%), Paro (16%), Justicia (1%)

Abandono	Normal	Aire ártico x1 (Piedra Frío x2)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Aire ártico x2 (Piedra Frío x3)	98 (130)	1 (2)	72 (107)



FLAN NEGRO

Localización: Ruinas subterr neas, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	47 (56)	VIT	7730 (9667)	PM	999 (999)		
Fuerza	203 (203)	Def. física	222 (222)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	222 (222)	Fuego	INM	Rayo	INM	Gravedad	ABS
Rapidez	82 (107)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	INM	Agua	INM	Sacro	INM

Robar	50% (50%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	Soborno	Normal	Éter x99 (Éter+ x60)
GUILES	630 (1300)	Raro	Éter x1 (Éter x1)		Raro	Éter+ x40 (Éter+ x60)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Poder mág. +/-), Condena, daño %
	Resistencia:	Veneno (39%), Expulsión (17%), Justicia (4%)

Abandono	Normal	Éter x1 (Éter x3)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Éter x2 (Éter x4)	380 (650)	1 (2)	98 (230)



FLAN PÁLIDO

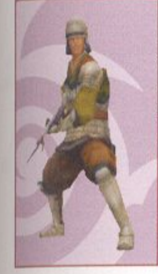
Localización: Camino de Miihen, Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	12 (15)	VIT	188 (851)	PM	222 (222)		
Fuerza	3 (3)	Def. física	102 (102)	Poder mág.	21 (23)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	x2	Rayo	x1/2	Gravedad	-
Rapidez	54 (59)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	ABS	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno	Normal	Aire antártico x8 (Piedra Frío x6)
GUILES	160 (260)	Raro	Aire antártico x1 (Aire ártico x3)		Raro	Aire antártico x8 (Piedra Frío x8)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)
	Resistencia:	Expulsión (5%), Justicia (1%)

Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Aire antártico x1 (Aire antártico x4)	24 (73)	1 (2)	30 (82)



FLAN ROJO

Localización: Camino de Miihen, Llanura de los Rayos, Llanura de la Calma

Ultraesencia	✓	Especie	Flan	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	28 (34)	VIT	1220 (3050)	PM	674 (674)		
Fuerza	11 (11)	Def. física	104 (104)	Poder mág.	1 (5)	Def. mágica	10 (10)	Fuego	ABS	Rayo	x1/2	Gravedad	x1/2
Rapidez	56 (67)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	x1/2	Sacro	x1/2

Robar	100% (100%)	Normal	Alma de bom x1 (Anillo del fuego x1)	Soborno	Normal	Piedra Fuego x12 (Anillo pírico x1)
GUILES	330 (600)	Raro	Piedra Fuego x1 (Anillo del fuego x1)		Raro	Piedra Fuego x14 (Anillo pírico x1)

Característica	Inmunidad:	(Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro, (Poder mág. +/-)
	Resistencia:	Expulsión (5%), Paro (16%), Justicia (1%)

Abandono	Normal	Alma de bom x1 (Piedra Fuego x3)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Piedra Fuego x1 (Piedra Fuego x4)	320 (520)	1 (2)	125 (222)



FUSILERO

Localización: Kilika, Bevelle

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** **2** 3 4 5	Nivel	11	VIT	223	PM	22		
Fuerza	32	Def. física	33	Poder mág.	6	Def. mágica	27	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	62	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Cola de fénix x12
GUILES	100	Raro	Ultrapoción x1		Raro	Cola de fénix x16

Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	40

FUSILERO JEFE

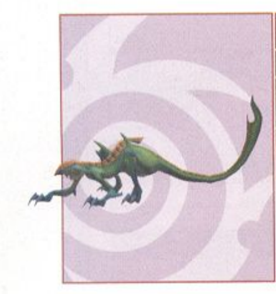
Localización: Kilika

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	32	VIT	1730	PM	65		
Fuerza	36	Def. física	33	Poder mág.	17	Def. mágica	31	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	73	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100%	Normal	Agua bendita x1	Soborno	Normal	Éter x10
GUILES	300	Raro	Éter x1		Raro	Éter x12

Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro
	Resistencia:	-

Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Cola de fénix x1	80	1	140



GECKO

Localización	Ruinas de Zanarkand, Laberinto oculto				
Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**
Nivel	10 (11)	VIT	228 (911)	PM	10 (10)
Fuerza	42 (42)	Def. física	8 (10)	Poder mág.	3 (3)
Rapidez	77 (85)	Suerte	8 (10)	Evasión	7 (9)
Def. mágica	3 (3)	Puntería	0 (0)		
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x1 (Panacea x3)	Raro	Antídoto x2 (Panacea x4)
GUILES	72 (138)				
Soborno		Normal	Antídoto x30 (Panacea x4)	Raro	Antídoto x40 (Panacea x4)
Característica	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro			
	Resistencia:	Expulsión (5%)			
Abandono	50% (100%)	Normal	Antídoto x1 (Panacea x3)	Raro	Antídoto x2 (Panacea x4)
EXP	22 (48)	PH	1 (2)	GUILES	18 (33)



GEIST

Localización	Camino de Miihen, Rocas Hongo, Templo de Djose				
Ultraesencia	-	Especie	Fantasma	Capítulo	1 2 3 4 **5**
Nivel	31	VIT	3444	PM	1300
Fuerza	16	Def. física	81	Poder mág.	31
Rapidez	48	Suerte	2	Evasión	0
Def. mágica	89	Puntería	0		
Fuego	*	Rayo	*	Gravedad	ABS
Frío	*	Agua	*	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Fluido de salud x1
GUILES	680				
Soborno		Normal	Fluido de vida x16	Raro	Fluido de vida x18
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %			
	Resistencia:	Expulsión (10%), Justicia (4%)			
Abandono	25%	Normal	-	Raro	Anillo pesado x1
EXP	730	PH	1	GUILES	330

Cambia cada vez que te lo encuentras.



GEL GIGANTE

Localización	Bosque de Macalania, Llanura de la Calma, Laberinto oculto				
Ultraesencia	✓	Especie	Gel	Capítulo	**1** **2** **3** 4 **5**
Nivel	28 (34)	VIT	973 (2333)	PM	999 (999)
Fuerza	18 (18)	Def. física	255 (255)	Poder mág.	58 (58)
Rapidez	82 (98)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)
Def. mágica	0 (0)	Puntería	0 (0)		
Fuego	ABS	Rayo	INM	Gravedad	INM
Frío	x2	Agua	INM	Sacro	-
Robar	25% (100%)	Normal	Anillo del hielo x1 (Piedra Agua x3)	Raro	Anillo del hielo x1 (Piedra Agua x4)
GUILES	720 (1430)				
Soborno		Normal	Anillo del agua x1 (Anillo acuoso x1)	Raro	Anillo del agua x1 (Anillo tormentoso x1)
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %			
	Resistencia:	Expulsión (71%), Justicia (8%)			
Abandono	50% (100%)	Normal	Anillo del agua x1 (Anillo acuoso x1)	Raro	Anillo del agua x1 (Anillo acuoso x1)
EXP	480 (780)	PH	1 (2)	GUILES	380 (520)

Las prestaciones elementales varían durante la batalla.



GEL MUTANTE

Localización	Bosque de Macalania, Llanura de la Calma, Laberinto oculto				
Ultraesencia	✓	Especie	Gel	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**
Nivel	40 (48)	VIT	6680 (16700)	PM	9999 (9999)
Fuerza	22 (22)	Def. física	255 (250)	Poder mág.	34 (34)
Rapidez	89 (107)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)
Def. mágica	0 (0)	Puntería	0 (0)		
Fuego	x1/2	Rayo	x2	Gravedad	INM
Frío	x1/2	Agua	ABS	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Anillo del agua x1 (Anillo tormentoso x1)	Raro	Anillo de Sobek x1 (Anillo tormentoso x1)
GUILES	1000 (2200)				
Soborno		Normal	Libro de Magia n. x1 (Libro de Magia n. x1)	Raro	Libro de Magia n. x1 (Libro de Magia n. x2)
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %			
	Resistencia:	Expulsión (78%), Justicia (12%)			
	EA:	Inmunidad física			
Abandono	50% (100%)	Normal	Anillo del hielo x1 (Anillo acuoso x1)	Raro	Anillo de Ageb x1 (Anillo acuoso x1)
EXP	1800 (2400)	PH	1 (2)	GUILES	380 (580)

Las prestaciones elementales son cambiadas durante la batalla.



GIGANTE

Localización	Isla Besaid, Llanura de los Rayos, Laberinto oculto				
Ultraesencia	✓	Especie	Férreo	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**
Nivel	28 (34)	VIT	2044 (2046)	PM	0 (0)
Fuerza	87 (87)	Def. física	200 (200)	Poder mág.	0 (1)
Rapidez	79 (103)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)
Def. mágica	120 (120)	Puntería	0 (0)		
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25% (100%)	Normal	Manto de luna x2 (Manto de luna x8)	Raro	Anillo Muro x1 (Manto de luna x10)
GUILES	530 (1130)				
Soborno		Normal	Anillo Muro x1 (Anillo de luz x2)	Raro	Anillo Muro x1 (Anillo de luz x2)
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %			
	Resistencia:	Ceguera (39%), Confusión (31%), Locura (24%), Expulsión (11%), Justicia (3%)			
Abandono	50% (100%)	Normal	Manto de luz x2 (Manto de luz x3)	Raro	Anillo Muro x1 (Anillo Muro x1)
EXP	275 (420)	PH	1 (2)	GUILES	153 (276)



GIGAS

Localización	Llanura de los Rayos, Desierto de Bikanel, Ruinas subterrneas				
Ultraesencia	✓	Especie	Gigante	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**
Nivel	22 (26)	VIT	2290 (9360)	PM	22 (22)
Fuerza	54 (54)	Def. física	18 (18)	Poder mág.	8 (8)
Rapidez	80 (88)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)
Def. mágica	4 (4)	Puntería	0 (0)		
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	x2
Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Poción X x1)	Raro	Popurrí sedante x1 (Poción X x2)
GUILES	440 (830)				
Soborno		Normal	Cinto de adalid x1 (Mitón de poder x1)	Raro	Cinto de adalid x1 (Mitón de káiser x1)
Característica	Inmunidad:	Sueño, Ceguera, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro			
	Resistencia:	Muerte (31%), Piedra (10%), Expulsión (5%), Justicia (1%)			
Abandono	25% (100%)	Normal	- (Cinto de fuerza X1)	Raro	Cinto de fuerza x1 (Cinto de fuerza x1)
EXP	884 (1020)	PH	1 (2)	GUILES	180 (600)

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR

GOLEM 99

Localización: Bevelle, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Golem	1 **2** **3** 4 **5**	18 (22)	2775 (6838)	0 (0)

Fuerza	92 (92)	Def. física	71 (81)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	62 (62)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	50 (60)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (100%)	Normal	Cota de mitrilo x1 (Mitón de poder x1)	**Soborno**	Normal	-
GUILES	1000 (2000)	Raro	Velo protector x1 (Mitón de poder x1)		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (11%), Justicia (3%)

Abandono	Normal	Brebaje de salud x1 (Cota de diamante x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Brebaje de salud x1 (Cota de diamante x1)	200 (300)	1 (2)	400 (800)

GRAN DRAGÓN

Localización: Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Dragón	1 2 3 4 **5**	45 (52)	17320 (18186)	378 (378)

Fuerza	140 (158)	Def. física	103 (133)	Poder mág.	60 (71)	Def. mágica	94 (94)	Fuego	ABS	Rayo	ABS	Gravedad	ABS
Rapidez	107 (139)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	ABS	Agua	ABS	Sacro	ABS

Robar	50% (50%)	Normal	Ultrapoción x1 (Éter x2)	**Soborno**	Normal	Anillo térmico x2 (Guía de Magia n. x1)
GUILES	1830 (1020)	Raro	Éter x1 (Éter x3)		Raro	Anillo térmico x3 (Guía de Magia n. x2)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (20%), Justicia (6%)

Abandono	Normal	Ultrapoción x2 (Anillo térmico x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Ultrapoción x3 (Anillo térmico x1)	1280 (2213)	1 (2)	780 (1300)

GRAN ESPECTRO

Localización: Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
-	Fantasma	1 2 3 4 **5**	46	8483	720

Fuerza	26	Def. física	142	Poder mág.	55	Def. mágica	2	Fuego	*	Rayo	*	Gravedad	INM
Rapidez	61	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	*	Agua	*	Sacro	x2

Robar	50%	Normal	Fluido de magia x1	**Soborno**	Normal	Coletero de oro x3 (Coletero de oro x3)
GUILES	600	Raro	Fluido de vida x1		Raro	Coletero de oro x3 (Coletero de oro x3)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (12%), Justicia (4%)

Abandono	Normal	Éter x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Éter x1	120	1	210

Cambia cada vez que te lo encuentras.



GRAN MOLBOL

Localización: Etéreo, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Molbol	1 2 3 4 **5**	42 (51)	12988 (19937)	152 (152)

Fuerza	53 (53)	Def. física	16 (16)	Poder mág.	68 (68)	Def. mágica	12 (12)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	81 (105)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Sal antimagia x1 (Panacea x2)	**Soborno**	Normal	Libro de Magia b. x2 (Guía de Magia b. x2)
GUILES	1600 (3300)	Raro	Sal antimagia x1 (Panacea x3)		Raro	Libro de Magia b. x2 (Guía de Magia b. x2)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (18%)

Abandono	Normal	Panacea x2 (Broche de nácar x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Panacea x3 (Broche de nácar x1)	2235 (3860)	1 (2)	1200 (1500)

GRAN QUIMERA

Localización: Llanura de los Rayos, Bosque de Macalania, Llanura de la Calma

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Quimera	1 2 **3** 4 **5**	31 (34)	4360 (14440)	485 (485)

Fuerza	37 (38)	Def. física	46 (48)	Poder mág.	45 (46)	Def. mágica	50 (50)	Fuego	x1/2	Rayo	INM	Gravedad	INM
Rapidez	93 (108)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	50% (100%)	Normal	Piedra Rayo x1 (Halo de rayo x1)	**Soborno**	Normal	Haz tormentoso x1 (Cuatro manos x2)
GUILES	558 (1305)	Raro	Halo de rayo x1 (Halo de rayo x1)		Raro	Haz tormentoso x1 (Cuatro manos x3)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Piedra (24%), Confusión (24%), Expulsión (9%), Justicia (3%)

Abandono	Normal	Piedra Rayo x1 (Anillo de Sobek x1)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Halo de agua x1 (Anillo de Sobek x1)	650 (1000)	1 (2)	310 (550)

GRAN TOMBERI

Localización: Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Tomberi	1 2 3 4 **5**	90 (99)	48600 (51030)	0 (0)

Fuerza	255 (255)	Def. física	200 (200)	Poder mág.	67 (67)	Def. mágica	200 (200)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	104 (135)	Suerte	12 (15)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	25% (13%)	Normal	Éter+ x1 (Éter+ x1)	**Soborno**	Normal	Libro de Esgrima x3 (Libro de Esgrima x6)
GUILES	3300 (6000)	Raro	Éter+ x2 (Éter+ x2)		Raro	Libro de Esgrima x4 (Libro de Esgrima x8)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (59%), Justicia (39%)

Abandono	Normal	Dos estrellas x1 (Dos estrellas x2)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Mitón de poder x1 (Mitón de poder x2)	2600 (3300)	2 (3)	600 (1800)

GUCUMATZ



Localización	Rocas Hongo, Llanura de los Rayos, Desierto de Bikanel												
Ultraesencia	✓	Especie	Reptil maléfico	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	34 (41)	VIT	3720 (13820)	PM	140 (140)		
Fuerza	46 (46)	Def. física	93 (93)	Poder mág.	10 (53)	Def. mágica	32 (32)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	67 (74)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Aguja de oro x2 (Mana Tablet x2)	Soborno	Normal	Luz petrificante x1 (Luz petrificante x6)							
GUILES	680 (1000)	Raro	Ajorca de oro x4 (Mana Tablet x3)		Raro	Luz petrificante x1 (Luz petrificante x8)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Veneno, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Freno, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Condena, daño %											
	Resistencia:	Locura (24%), Expulsión (10%), Justicia (3%)											
Abandono	Normal	Aguja de oro x2 (Ajorca de oro x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Aguja de oro x4 (Ajorca de oro x1)	410 (780)	1 (2)	173 (340)								

GUERRERO



Localización	Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** **3** 4 5	Nivel	13	VIT	244	PM	16		
Fuerza	41	Def. física	52	Poder mág.	6	Def. mágica	2	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	56	Suerte	6	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada x1	Soborno	Normal	Bomba chica x2							
GUILES	160	Raro	Granada x1		Raro	Bomba mediana x2							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Granada x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	60								

GUG



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Gigante	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	39 (47)	VIT	6433 (16300)	PM	67 (67)		
Fuerza	58 (61)	Def. física	32 (32)	Poder mág.	9 (9)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	x2
Rapidez	83 (110)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x3)	Soborno	Normal	Mitón de poder x1 (Guía de Esgrima x1)							
GUILES	1520 (3300)	Raro	Ultrapoción x3 (Ultrapoción x4)		Raro	Mitón de káiser x1 (Guía de Esgrima x2)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Sueño, Ceguera, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena											
	Resistencia:	Piedra (24%), Expulsión (7%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Brazal de titán x1)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Brazal de poder x1 (Brazal de titán x1)	1130 (1555)	1 (2)	600 (600)								

GUSANO DE ARENA



Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Gusano	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	22 (26)	VIT	12722 (20558)	PM	42 (42)		
Fuerza	41 (41)	Def. física	0 (0)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	0 (0)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	44 (62)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x2	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Cola de fénix x1 (Brebaje de salud x1)	Soborno	Normal	Anillo pesado x2 (Libro de Bushido x1)							
GUILES	600 (1300)	Raro	Cola de fénix x2 (Brebaje de salud x2)		Raro	Anillo pesado x3 (Libro de Bushido x2)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (47%), Justicia (12%)											
Abandono	Normal	Aro de mitrilo x1 (Aro de cristal x1)	EXP	PH	GUILES								
25% (100%)	Raro	Cota de mitrilo x1 (Aro de cristal x1)	280 (550)	1 (2)	340 (630)								

GUSANO DE TIERRA



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Gusano	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	36 (44)	VIT	36233 (52545)	PM	95 (95)		
Fuerza	122 (142)	Def. física	0 (0)	Poder mág.	37 (40)	Def. mágica	0 (0)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72 (101)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x2	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Omnipoción x1 (Omnipoción x1)	Soborno	Normal	Omnielixir x5 (Aro de cristal x8)							
GUILES	1200 (2600)	Raro	Omnipoción x1 (Omnipoción x1)		Raro	Omnielixir x20 (Aro de cristal x10)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Veneno (20%), Expulsión (78%), Justicia (15%)											
Abandono	Normal	Omnipoción x1 (Aro de mitrilo x1)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Omnipoción x1 (Aro de mitrilo x1)	2230 (3135)	1 (2)	6000 (6000)								

HAIZHÉ PÚRPURA



Localización	Bosque de Macalania, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Haizhé	Capítulo	**1** **2** **3** 4 **5**	Nivel	20 (24)	VIT	1030 (4119)	PM	122 (122)		
Fuerza	18 (18)	Def. física	72 (72)	Poder mág.	26 (26)	Def. mágica	22 (22)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	x2
Rapidez	56 (62)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Ajorca de oro x1 (Reloj de oro x1)	Soborno	Normal	Bola brillante x1 (Manto de viajero x1)							
GUILES	152 (300)	Raro	Bola brillante x1 (Reloj de oro x2)		Raro	Bola brillante x1 (Manto de viajero x2)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Poder mág. +/-, Def. mágica +/-											
	Resistencia:	Veneno (4%), Expulsión (9%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Bola brillante x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x1 (Bola brillante x1)	133 (188)	1 (2)	40 (83)								

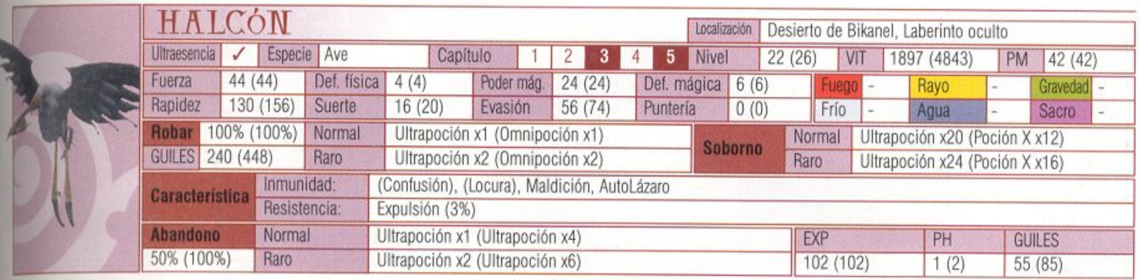
Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos

??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR



HAIZHÉ

Localización	Bosque de Macalania, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Haizhé	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	16 (19)	VIT	653 (2612)	PM	0 (0)		
Fuerza	38 (38)	Def. física	12 (12)	Poder mág.	21 (21)	Def. mágica	20 (20)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	x2
Rapidez	84 (92)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Reloj de plata x1)	Soborno	Normal	Canica bonita x1 (Manto de viajero x1)							
GUILES	80 (150)	Raro	Canica bonita x1 (x2)		Raro	Canica bonita x1 (Manto de viajero x2)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Poder mág. +/-, Def. mágica +/-											
	Resistencia:	Ceguera (8%), Veneno (4%), Expulsión (9%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Canica bonita x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Canica bonita x1)	48 (90)	1 (2)	22 (52)								



HALCÓN

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ave	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	22 (26)	VIT	1897 (4843)	PM	42 (42)		
Fuerza	44 (44)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	24 (24)	Def. mágica	6 (6)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	130 (156)	Suerte	16 (20)	Evasión	56 (74)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Omnipoción x1)	Soborno	Normal	Ultrapoción x20 (Poción X x12)							
GUILES	240 (448)	Raro	Ultrapoción x2 (Omnipoción x2)		Raro	Ultrapoción x24 (Poción X x16)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (3%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x6)	102 (102)	1 (2)	55 (85)								

HECHICERA

Localización	Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	23	VIT	1020	PM	420		
Fuerza	29	Def. física	2	Poder mág.	22	Def. mágica	52	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	73	Suerte	5	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Éter x1	Soborno	Normal	Talismán x1							
GUILES	450	Raro	Fetiche x1		Raro	Talismán x1							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	70	1	130								

HRIMTHURS

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Gigante	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	18 (22)	VIT	552 (2208)	PM	11 (11)		
Fuerza	52 (55)	Def. física	12 (12)	Poder mág.	4 (4)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	x2
Rapidez	52 (57)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Omnipoción x1)	Soborno	Normal	Cola de fénix x6 (Mitón de poder x1)							
GUILES	140 (228)	Raro	Cola de fénix x2 (Omnipoción x2)		Raro	Cola de fénix x8 (Mitón de poder x1)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Omnipoción x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x2 (Omnipoción x1)	74 (120)	1 (2)	44 (72)								

INCENDIARIO

Localización	Kilika, Bevelle												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** **2** 3 4 5	Nivel	12	VIT	186	PM	38		
Fuerza	16	Def. física	27	Poder mág.	8	Def. mágica	22	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	49	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Cola de fénix x12							
GUILES	100	Raro	Ultrapoción x1		Raro	Poción X x1							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	40								

INCENDIARIO JEFE

Localización	Kilika												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	22	VIT	1722	PM	89		
Fuerza	22	Def. física	28	Poder mág.	22	Def. mágica	23	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	62	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Agua bendita x1	Soborno	Normal	Poción X x4							
GUILES	300	Raro	Halo de fuego x1		Raro	Poción X x5							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	80	1	140								



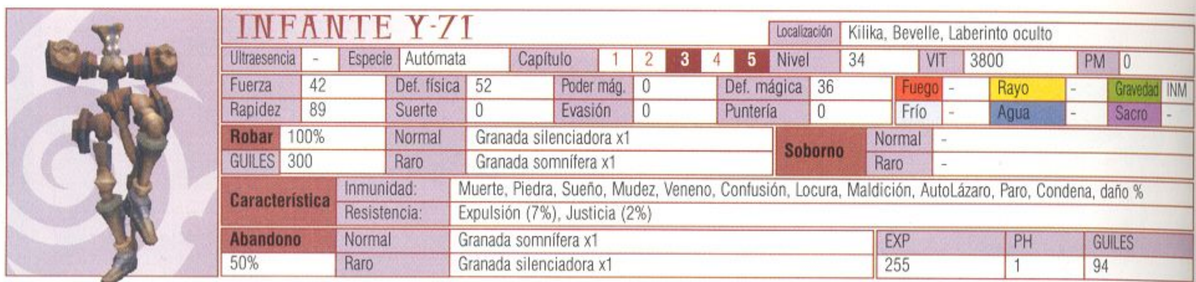
INFANTE Y-28

Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Autómata	Capítulo	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	18	VIT	1270	PM	0		
Fuerza	52	Def. física	48	Poder mág.	0	Def. mágica	36	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	81	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar 50%	Normal	Granada x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES 240	Raro	Bomba chica x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena
	Resistencia:	Expulsión (7%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Bomba chica x1	EXP	PH	GUILES
100%	Raro	Granada cegadora x1	80	1	25



INFANTE Y-71

Localización	Kilika, Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Autómata	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	34	VIT	3800	PM	0		
Fuerza	42	Def. física	52	Poder mág.	0	Def. mágica	36	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	89	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar 100%	Normal	Granada silenciadora x1	**Soborno**	Normal	-
GUILES 300	Raro	Granada somnífera x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (7%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Granada somnífera x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada silenciadora x1	255	1	94

JAHI

Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Máscara	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	46	VIT	2033	PM	360		
Fuerza	39	Def. física	84	Poder mág.	52	Def. mágica	86	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	68	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2

Robar 100%	Normal	Panacea x2	**Soborno**	Normal	Fluido de magia x30
GUILES 1020	Raro	Fluido de magia x2		Raro	Fluido de magia x40

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (10%), Justicia (2%)

Abandono	Normal	Ajorca de oro x1	EXP	PH	GUILES
13%	Raro	Ajorca de oro x1	1200	1	620

JOSPALLAD

Localización	Bevelle												
Ultraesencia	✓	Especie	Jos	Capítulo	1 **2** **3** 4 **5**	Nivel	17 (24)	VIT	4420 (6641)	PM	9999 (9999)		
Fuerza	62 (62)	Def. física	38 (38)	Poder mág.	1 (12)	Def. mágica	62 (62)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	74 (96)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2

Robar 50% (100%)	Normal	Piedra Agua x1 (Anillo tormentoso x1)	**Soborno**	Normal	-
GUILES 1300 (3000)	Raro	Piedra Agua x2 (Anillo tormentoso x1)		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, (Fuerza +/-), Condena, daño %
	Resistencia:	Justicia (31%)

Abandono	Normal	Anillo de Sobek x1 (Piedra Agua x3)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Anillo de Sobek x1 (Piedra Agua x4)	800 (1600)	1 (2)	1000 (1500)

KUKULCÁN

Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Reptil maléfico	Capítulo	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	23 (28)	VIT	3220 (9480)	PM	85 (85)		
Fuerza	44 (44)	Def. física	92 (92)	Poder mág.	3 (3)	Def. mágica	30 (30)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	78 (86)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-

Robar 100% (100%)	Normal	Aguja de oro x2 (Panacea x8)	**Soborno**	Normal	Luz petrificante x1 (Luz petrificante x4)
GUILES 550 (1100)	Raro	Panacea x1 (Panacea x10)		Raro	Luz petrificante x1 (Luz petrificante x6)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno, Fuerza +/-, Poder mág. +/-
	Resistencia:	Expulsión (9%), Justicia (3%)

Abandono	Normal	Aguja de oro x2 (Ajorca de oro x1)	EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Raro	Ajorca de oro x1 (Ajorca de oro x1)	135 (233)	1 (2)	86 (140)

LACERTA

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	72 (86)	VIT	12324 (13556)	PM	62 (62)		
Fuerza	188 (188)	Def. física	144 (144)	Poder mág.	18 (18)	Def. mágica	12 (12)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	ABS
Rapidez	113 (136)	Suerte	22 (28)	Evasión	80 (100)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar 25% (13%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	**Soborno**	Normal	Libro de Bushido x1 (Libro de Bushido x4)
GUILES 850 (1500)	Raro	Éter x2 (Éter x2)		Raro	Libro de Bushido x2 (Libro de Bushido x6)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (10%)
	EA:	Prisa

Abandono	Normal	Pluma de chocobo x1 (Anillo acelerador x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Botines raudos x1 (Anillo acelerador x1)	750 (980)	1 (2)	400 (1200)

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR



LADRÓN

Localización	Río de la Luna												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	9	VIT	132	PM	22		
Fuerza	28	Def. física	10	Poder mág.	6	Def. mágica	2	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	48	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	Granada x3							
GUILES	140	Raro	Granada barata x2		Raro	Granada x4							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Granada x1	28	1	30								



LÁPIDUS

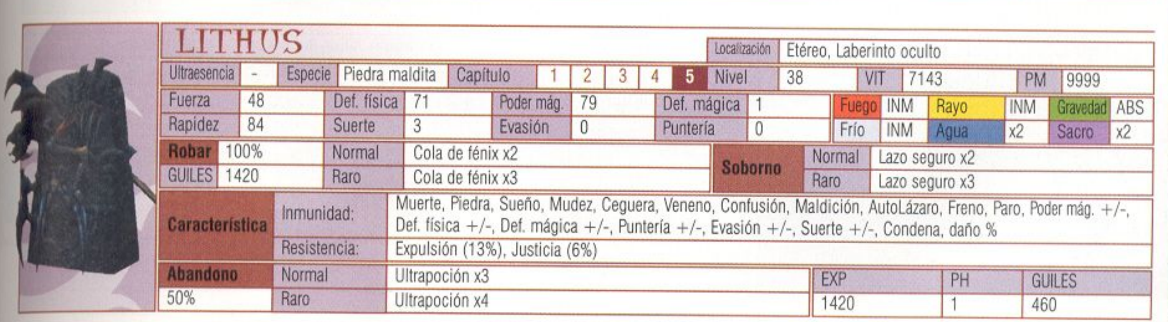
Localización	Templo de Djose, Llanura de la Calma, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Piedra maldita	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	27	VIT	4820	PM	999		
Fuerza	34	Def. física	64	Poder mág.	66	Def. mágica	1	Fuego	x1/2	Rayo	x1/2	Gravedad	INM
Rapidez	85	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	x1/2	Agua	x2	Sacro	x2
Robar	50%	Normal	Panacea x1	Soborno	Normal	Aretes de hada x1							
GUILES	380	Raro	Gargantilla negra x1		Raro	Aretes de hada x1							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Ceguera (39%), Veneno (39%), Confusión (39%), Locura (20%), Expulsión (9%), Justicia (3%)											
Abandono	Normal	Panacea x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Capa blanca x1	480	1	130								

LEBLANC

Localización	Monte Gagazet												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	5	VIT	120	PM	320		
Fuerza	15	Def. física	8	Poder mág.	26	Def. mágica	55	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	52	Suerte	16	Evasión	20	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Tiara x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	700	Raro	Tiara x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Def. física +/-, Puntería +/-, Condena, daño %											
	Resistencia:	Veneno (27%), Justicia (24%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x2	20	2	250								

LEUCOPHYLLA

Localización	Llanura de la Calma, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Vegetal	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	26 (30)	VIT	2234 (8936)	PM	0 (0)		
Fuerza	58 (59)	Def. física	7 (11)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	99 (100)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	76 (77)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Panacea x6)	Soborno	Normal	Ultrapoción x40 (Panacea x80)							
GUILES	220 (430)	Raro	Cola de fénix x1 (Panacea x8)		Raro	Ultrapoción x60 (Panacea x99)							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (12%), Expulsión (8%)											
Abandono	Normal	Panacea x1 (Panacea x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Panacea x2 (Panacea x6)	210 (332)	1 (2)	86 (140)								



LITHUS

Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Piedra maldita	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	38	VIT	7143	PM	9999		
Fuerza	48	Def. física	71	Poder mág.	79	Def. mágica	1	Fuego	INM	Rayo	INM	Gravedad	ABS
Rapidez	84	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	INM	Agua	x2	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Cola de fénix x2	Soborno	Normal	Lazo seguro x2							
GUILES	1420	Raro	Cola de fénix x3		Raro	Lazo seguro x3							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (6%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x3	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x4	1420	1	460								



LOBO SALVAJE

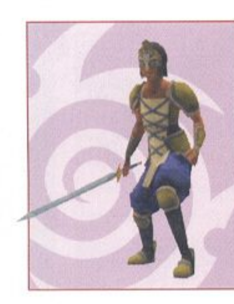
Localización	Camino de Miihen, Llanura de la Calma, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	8 (11)	VIT	185 (740)	PM	0 (0)		
Fuerza	20 (21)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	3 (3)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	73 (81)	Suerte	3 (4)	Evasión	3 (4)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno	Normal	Cola de fénix x12 (Cola de fénix x30)							
GUILES	70 (160)	Raro	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x3)		Raro	Cola de fénix x16 (Cola de fénix x40)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (4%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Poción x2 (Ultrapoción x4)	10 (26)	1 (2)	12 (28)								

LOGOS

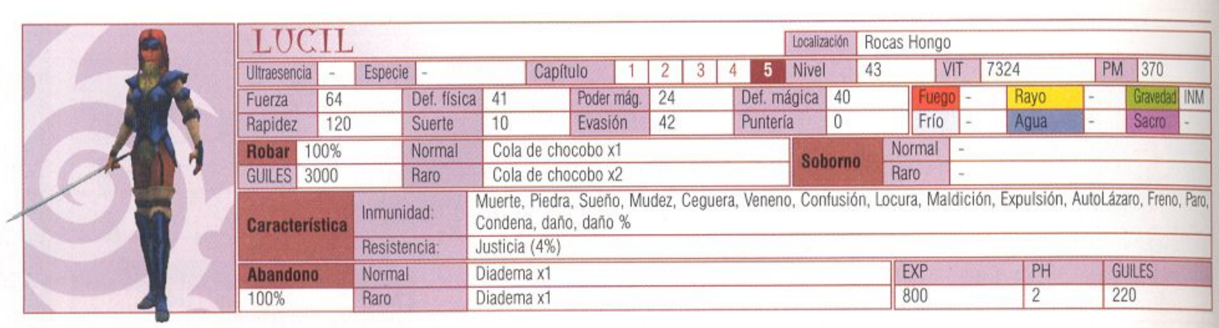


Localización	Monte Gagazet												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** 2 3 4 5	Nivel	3	VIT	100	PM	25		
Fuerza	10	Def. física	0	Poder mág.	16	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72	Suerte	8	Evasión	36	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Capa blanca x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	280 .	Raro	Capa blanca x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Veneno (16%), Justicia (20%)											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	80								

LUCHADORA



Localización	Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 **2** **3** 4 5	Nivel	16	VIT	293	PM	30		
Fuerza	37	Def. física	34	Poder mág.	13	Def. mágica	13	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	64	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	Soborno	Normal	Cola de fénix x16							
GUILES	380	Raro	Cola de fénix x2		Raro	Cola de fénix x24							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada x2	70	1	130								



LUCIL

Localización	Rocas Hongo												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	43	VIT	7324	PM	370		
Fuerza	64	Def. física	41	Poder mág.	24	Def. mágica	40	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	120	Suerte	10	Evasión	42	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Cola de chocobo x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	3000	Raro	Cola de chocobo x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Justicia (4%)											
Abandono	Normal	Diadema x1	EXP	PH	GUILES								
100%	Raro	Diadema x1	800	2	220								

LUPUS

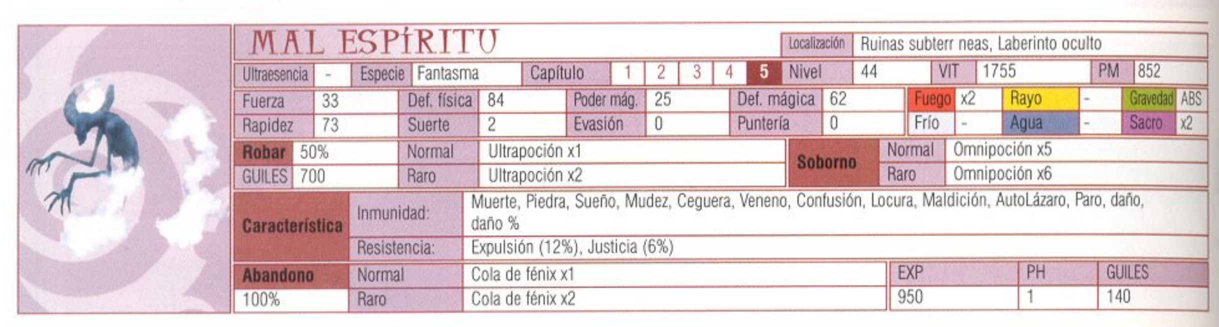


Localización	Rocas Hongo, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	27 (32)	VIT	1262 (3455)	PM	10 (10)		
Fuerza	37 (38)	Def. física	4 (6)	Poder mág.	12 (12)	Def. mágica	2 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	93 (112)	Suerte	3 (4)	Evasión	26 (33)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x3)	Soborno	Normal	Poción X x3 (Aro Prisa x2)							
GUILES	280 (480)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x4)		Raro	Poción X x3 (Aro Prisa x3)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro,											
	Resistencia:	Muerte (20%), Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x5)	188 (240)	1 (2)	80 (130)								



MAGA EXPERTA

Localización	Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose												
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	32	VIT	1732	PM	670		
Fuerza	32	Def. física	18	Poder mág.	43	Def. mágica	56	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	76	Suerte	5	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Cola de fénix x1	Soborno	Normal	Éter x12							
GUILES	550	Raro	Cola de fénix x2		Raro	Éter x14							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (20%)											
Abandono	Normal	Éter x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Éter x1	160	1	140								



MAL ESPÍRITU

Localización	Ruinas subterr neas, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Fantasma	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	44	VIT	1755	PM	852		
Fuerza	33	Def. física	84	Poder mág.	25	Def. mágica	62	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	ABS
Rapidez	73	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2
Robar	50%	Normal	Ultrapoción x1	Soborno	Normal	Omnipoción x5							
GUILES	700	Raro	Ultrapoción x2		Raro	Omnipoción x6							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (12%), Justicia (6%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1	EXP	PH	GUILES								
100%	Raro	Cola de fénix x2	950	1	140								

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos

??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR



MALDEOJO

Localización: Bevelle, Laberinto oculto

Ultraesencia	✓	Especie	Ojo diabólico	Capítulo	1 **2** **3** 4 **5**	Nivel	18 (22)	VIT	688 (2352)	PM	57 (57)		
Fuerza	24 (24)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	31 (31)	Def. mágica	7 (7)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	58 (64)	Suerte	4 (5)	Evasión	14 (18)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x2 (Carta de tarot x1)	Soborno	Normal	Gafas de plata x1 (Elixir x2)							
GUILES	130 (270)	Raro	Antídoto x3 (Carta de tarot x1)		Raro	Gafas de plata x1 (Elixir x2)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno											
	Resistencia:	Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Antídoto x1 (Panacea x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Agua bendita x1 (Panacea x4)	65 (108)	1 (2)	36 (78)								



MÁQUINA DE CHUTAR

Localización: Cueva desconocida, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	40	VIT	6722	PM	0		
Fuerza	32	Def. física	101	Poder mág.	18	Def. mágica	20	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	126	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	x2	Sacro	INM
Robar	50%	Normal	Bomba grande x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	600	Raro	Bomba grande x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (78%), Justicia (22%)											
Abandono	Normal	Bomba grande x3	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada pétrea x1	1400	1	400								

MÁQUINA DE TIRAR

Localización: Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	30	VIT	4293	PM	0		
Fuerza	27	Def. física	76	Poder mág.	0	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	115	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	x2	Sacro	-
Robar	50%	Normal	Granada somnífera x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	300	Raro	Granada pétrea x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (78%), Justicia (22%)											
Abandono	Normal	Granada somnífera x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada pétrea x1	220	1	100								



MECAEXPLORADOR

Localización: Camino de Miihen, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	23	VIT	2490	PM	0		
Fuerza	30	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	92	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50%	Normal	Bomba chica x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	120	Raro	Bomba mediana x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena											
	Resistencia:	Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Granada cegadora x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Granada silenciadora x1	170	1	22								



MECAGUARDIÁN

Localización: Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	24	VIT	2460	PM	0		
Fuerza	25	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	50	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	80	Raro	Granada cegadora x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena											
	Resistencia:	Expulsión (7%)											
Abandono	Normal	Granada barata x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Granada cegadora x1	85	1	40								



MECAGUERRERO

Localización: Cueva desconocida, Laberinto oculto

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	39	VIT	4477	PM	0		
Fuerza	28	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	103	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50%	Normal	Bomba mediana x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	300	Raro	Bomba mediana x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (7%)											
Abandono	Normal	Granada silenciadora x1	EXP	PH	GUILES								
13%	Raro	Granada pétrea x1	600	1	180								

MECAOTEADOR



Localización	Camino de Miihen, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	27	VIT	3444	PM	0		
Fuerza	33	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	62	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Bomba chica x1	Soborno	Normal	-
GUILES	130	Raro	Granada silenciadora x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena
	Resistencia:	Expulsión (7%)

Abandono	Normal	Bomba chica x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Bomba mediana x1	280	1	48

MECAPERSEGUIDOR



Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	19	VIT	1780	PM	0		
Fuerza	23	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	-
Rapidez	71	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	-
GUILES	60	Raro	Granada silenciadora x1		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Granada barata x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada silenciadora x1	63	1	30

MECASARGENTO



Localización	Cueva desconocida, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	46	VIT	2774	PM	0		
Fuerza	32	Def. física	0	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	99	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Bomba chica x1	Soborno	Normal	-
GUILES	160	Raro	Bomba chica x2		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Granada somnífera x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada cegadora x1	450	1	120

MECASOLDADO



Localización	Cueva desconocida, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	37	VIT	3048	PM	0		
Fuerza	32	Def. física	20	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	125	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Bomba chica x1	Soborno	Normal	-
GUILES	160	Raro	Bomba chica x2		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (2%)

Abandono	Normal	Granada somnífera x1	EXP	PH	GUILES
50%	Raro	Granada silenciadora x1	450	1	120

MECAVERDUGO



Localización	Cueva desconocida, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	48	VIT	4222	PM	0		
Fuerza	36	Def. física	0	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	68	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50%	Normal	Bomba mediana x1	Soborno	Normal	-
GUILES	300	Raro	Bomba mediana x2		Raro	-

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño %
	Resistencia:	Expulsión (7%)

Abandono	Normal	Granada cegadora x1	EXP	PH	GUILES
13%	Raro	Granada pétrea x1	600	1	180

MOLBOL



Localización	Isla Besaid, Llanura de los Rayos, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Molbol	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	30 (37)	VIT	5877 (6171)	PM	110 (110)		
Fuerza	61 (61)	Def. física	14 (14)	Poder mág.	57 (57)	Def. mágica	8 (8)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	73 (95)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Panacea x8)	Soborno	Normal	Panacea x40 (Broche de nácar x1)
GUILES	880 (1600)	Raro	Ultrapoción x2 (Panacea x10)		Raro	Panacea x60 (Broche de nácar x1)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (14%), Justicia (16%)

Abandono	Normal	Panacea x2 (Campanilla x1)	EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Raro	Panacea x3 (Campanilla x1)	310 (540)	1 (2)	370 (480)

NECROS

Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Fantasma	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	38	VIT	4278	PM	2100		
Fuerza	12	Def. física	99	Poder mág.	48	Def. mágica	92	Fuego	*	Rayo	*	Gravedad	ABS
Rapidez	68	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	*	Agua	*	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Fluido de salud x1	Soborno	Normal	Fluido de vida x18							
GUILES	1300	Raro	Fluido de salud x2	Soborno	Raro	Fluido de vida x24							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %											
Característica	Resistencia:	Expulsión (11%), Justicia (3%)											
Abandono	Normal	Éter x2	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Éter x3	1130	1	520								

Cambia cada vez que te lo encuentras.

NITRO



Localización	Bevelle, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Bom	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	24 (29)	VIT	1860 (7220)	PM	423 (423)		
Fuerza	31 (31)	Def. física	52 (52)	Poder mág.	21 (21)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	58 (64)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Alma de bom x1 (Piedra Fuego x2)	Soborno	Normal	Vela de la vida x80 (Alma de Thamasa x1)							
GUILES	330 (650)	Raro	Vela de la vida x1 (Piedra Fuego x2)	Soborno	Raro	Vela de la vida x99 (Alma de Thamasa x1)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, daño, daño %											
Característica	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (27%), Expulsión (5%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Alma de bom x1 (Vela de la vida x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Piedra Fuego x1 (x6)	132 (220)	1 (2)	98 (190)								

OCHÚ

Localización	Llanura de los Rayos, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ochú	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	18 (22)	VIT	1480 (3755)	PM	62 (62)		
Fuerza	24 (26)	Def. física	22 (22)	Poder mág.	42 (42)	Def. mágica	18 (18)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	41 (49)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x1 (Luz acalladora x1)	Soborno	Normal	Gargantilla negra x1 (Aretes de hada x2)							
GUILES	290 (600)	Raro	Campanilla x1 (Luz acalladora x1)	Soborno	Raro	Gargantilla negra x1 (Aretes de hada x3)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %											
Característica	Resistencia:	Muerte (39%), Sueño (39%), Mudez (20%), Ceguera (27%), Expulsión (11%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Antídoto x2 (Lúz cegadora x1)	EXP	PH	GUILES								
88% (100%)	Raro	Campanilla x1 (Luz cegadora x1)	124 (280)	1 (2)	133 (240)								

OCHÚ FURIOSO



Localización	Ruinas de Zanarkand, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ochú	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	36 (43)	VIT	9860 (24650)	PM	85 (85)		
Fuerza	57 (63)	Def. física	58 (58)	Poder mág.	58 (58)	Def. mágica	57 (57)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	83 (100)	Suerte	9 (11)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Panacea x1 (Luz acalladora x1)	Soborno	Normal	Broche de nácar x1 (Aretes de hada x1)							
GUILES	630 (1212)	Raro	Capa blanca x1 (Luz acalladora x1)	Soborno	Raro	Broche de nácar x1 (Cinta x1)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %											
Característica	Resistencia:	Mudez (31%), Ceguera (39%), Veneno (100%), Expulsión (12%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Panacea x1 (Capa blanca x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Éter x1 (Capa blanca x1)	977 (1600)	1 (2)	430 (430)								

OCHÚ SOÑOLIENTO



Localización	Rocas Hongo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ochú	Capítulo	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	18 (26)	VIT	2484 (2608)	PM	103 (103)		
Fuerza	36 (42)	Def. física	17 (17)	Poder mág.	38 (38)	Def. mágica	13 (13)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	42 (55)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	50% (25%)	Normal	Panacea x1 (Broche de nácar x1)	Soborno	Normal	-							
GUILES	700 (1120)	Raro	Panacea x2 (Broche de nácar x1)	Soborno	Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %											
Característica	Resistencia:	Expulsión (13%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Panacea x2 (Panacea x4)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Panacea x3 (Panacea x6)	280 (480)	1 (2)	180 (310)								

OJO LETAL



Localización	Llanura de la Calma, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Ojo diabólico	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	33 (41)	VIT	1720 (4223)	PM	388 (388)		
Fuerza	31 (31)	Def. física	5 (5)	Poder mág.	21 (21)	Def. mágica	8 (8)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	62 (79)	Suerte	4 (5)	Evasión	27 (59)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Polvo mágico x1)	Soborno	Normal	Gafas de plata x1 (Elixir x4)							
GUILES	330 (650)	Raro	Panacea x1 (Polvo mágico x1)	Soborno	Raro	Gafas de plata x1 (Elixir x4)							
Característica	Inmunidad:	Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, daño %											
Característica	Resistencia:	Expulsión (6%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Panacea x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Agua bendita x1 (Panacea x4)	244 (380)	1 (2)	130 (220)								

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
??? – ABE
ADA – ARC
ARI – BAL
BAN – CAN
CAN – CUA
DEV – ENT
ENT – ESP
ESP – FUS
GEC – GRA
GUC – INC
INF – LOB
LOG – MEC
MEC – OJO
OJO – PUR
REC – SEI
SEI – SON
TAK – ZUR



OJO VOLADOR

Localización: Camino de Miihen, Desierto de Bikanel, Monte Gagazet

Ultraesencia	✓	Especie	Ojo diabólico	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	12 (14)	VIT	258 (1032)	PM	52 (52)		
Fuerza	10 (10)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	22 (22)	Def. mágica	3 (3)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	48 (53)	Suerte	4 (5)	Evasión	13 (16)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x3)	Soborno	Normal	Panacea x1 (Cola de fénix x60)							
GUILES	120 (240)	Raro	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x4)		Raro	Panacea x2 (Cola de fénix x80)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Gargantilla negra x1 (Cola de fénix x4)	24 (24)	1 (2)	20 (40)								

ORMI

Localización: Monte Gagazet

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	3	VIT	130	PM	10		
Fuerza	16	Def. física	72	Poder mág.	8	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	42	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Guanteletes x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	280	Raro	Guanteletes x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Justicia (20%)											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	10	1	80								

ORMI

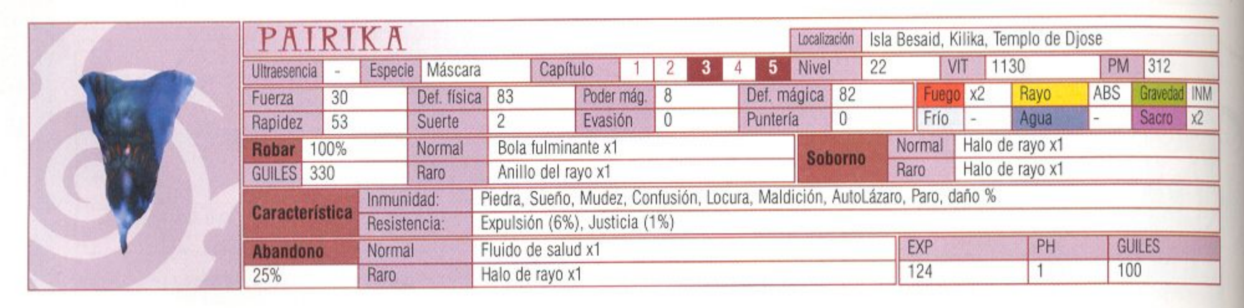
Localización: Guadosalam

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	19	VIT	1640	PM	40		
Fuerza	80	Def. física	120	Poder mág.	20	Def. mágica	4	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	63	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	75%	Normal	Poción X x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	560	Raro	Elixir x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Veneno (4%), Justicia (20%)											
Abandono	Normal	Gargantilla negra x1	EXP	PH	GUILES								
100%	Raro	Gargantilla negra x1	220	1	220								

OTEADORA

Localización: Kilika, Templo de Djose

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	6	VIT	128	PM	18		
Fuerza	27	Def. física	33	Poder mág.	4	Def. mágica	12	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	62	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	Cola de fénix x10							
GUILES	300	Raro	Cola de fénix x1		Raro	Omnipoción x1							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Granada barata x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x1	10	1	60								



PAIRIKA

Localización: Isla Besaid, Kilika, Templo de Djose

Ultraesencia	-	Especie	Máscara	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	22	VIT	1130	PM	312		
Fuerza	30	Def. física	83	Poder mág.	8	Def. mágica	82	Fuego	x2	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	53	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Bola fulminante x1	Soborno	Normal	Halo de rayo x1							
GUILES	330	Raro	Anillo del rayo x1		Raro	Halo de rayo x1							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (6%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Fluido de salud x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Halo de rayo x1	124	1	100								

PANZER

Localización: Cueva desconocida

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	45	VIT	30500	PM	1247		
Fuerza	53	Def. física	72	Poder mág.	33	Def. mágica	72	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	89	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Velo prometido x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	2500	Raro	Velo prometido x1		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Justicia, daño, daño %											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Aro de cristal x1	EXP	PH	GUILES								
100%	Raro	Aro de cristal x1	4300	10	10000								

PERRO ASESINO

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	12 (14)	VIT	202 (818)	PM	0 (0)		
Fuerza	28 (28)	Def. física	2 (3)	Poder mág.	8 (8)	Def. mágica	1 (1)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	62 (68)	Suerte	3 (4)	Evasión	5 (6)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno	Normal	Ultrapoción x2 (Cola de chocobo x4)							
GUILES	82 (143)	Raro	Cola de fénix x1 (Ultrapoción x3)		Raro	Ultrapoción x2 (Cola de chocobo x5)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (4%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Ultrapoción x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x4)	36 (68)	1 (2)	18 (34)								

PITÓN AUTOMÁTICO

Localización	Ruinas de Zanarkand, Laberinto oculto												
Ultraesencia	-	Especie	Víbora de fuego	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	7	VIT	152	PM	0		
Fuerza	18	Def. física	0	Poder mág.	0	Def. mágica	0	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	42	Suerte	1	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Granada barata x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	80	Raro	Granada barata x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Maldición, AutoLázaro, Condena											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Cola de fénix x1	8	1	10								

POLYPUS

Localización	Bosque de Macalania, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Polypus	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	35 (38)	VIT	2530 (10120)	PM	64 (64)		
Fuerza	44 (46)	Def. física	38 (38)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	47 (47)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	ABS
Rapidez	61 (77)	Suerte	6 (8)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	ABS	Sacro	-
Robar	50% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Omnifénix x2)	Soborno	Normal	Anillo del agua x1 (Omnifénix x16)							
GUILES	380 (760)	Raro	Anillo del agua x1 (Omnifénix x3)		Raro	Anillo acuoso x1 (Omnifénix x20)							
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Maldición, AutoLázaro, Paro, daño %											
	Resistencia:	Muerte (31%), Mudez (31%), Veneno (12%), Confusión (20%), Locura (39%), Expulsión (5%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x2 (Cola de fénix x5)	143 (220)	1 (2)	95 (180)								

PRÍNCIPE SAHUAGIN

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Sahuagin	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	48 (58)	VIT	6430 (13720)	PM	25 (25)		
Fuerza	52 (52)	Def. física	63 (64)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	61 (62)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	INM
Rapidez	91 (99)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	ABS	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Cola de fénix x2 (Cola de fénix x2)	Soborno	Normal	Poción X x20 (Poción X x60)							
GUILES	450 (700)	Raro	Cola de fénix x3 (Cola de fénix x3)		Raro	Poción X x30 (Poción X x80)							
Característica	Inmunidad:	Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Muerte (39%), Piedra (39%), Sueño (39%), Mudez (39%), Ceguera (39%), Veneno (39%), Expulsión (1%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x2 (Ultrapoción x6)	EXP	PH	GUILES								
50% (50%)	Raro	Ultrapoción x3 (Ultrapoción x8)	185 (240)	1 (2)	105 (178)								

PROTOQUIMERA

Localización	Kilika, Río de la Luna, Monte Gagazet												
Ultraesencia	✓	Especie	Quimera	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	14 (17)	VIT	420 (1680)	PM	210 (210)		
Fuerza	52 (52)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	42 (42)	Def. mágica	6 (6)	Fuego	-	Rayo	INM	Gravedad	INM
Rapidez	68 (75)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Anillo de Ageb x1)	Soborno	Normal	Piedra Fuego x2 (Anillo de Thor x1)							
GUILES	240 (520)	Raro	Anillo del rayo x1 (Anillo de Sobek x1)		Raro	Anillo del fuego x1 (Cuatro aros x1)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Maldición, AutoLázaro, daño %											
	Resistencia:	Muerte (8%), Piedra (20%), Confusión (4%), Expulsión (9%), Justicia (3%)											
Abandono	Normal	Poción x1 (Anillo de Thor x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Anillo de Hefesto x1)	80 (144)	1 (2)	120 (210)								

PURPÚREA

Localización	Isla Besaid, Camino de Miihen, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Vegetal	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	6 (9)	VIT	196 (784)	PM	0 (0)		
Fuerza	16 (18)	Def. física	6 (6)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	64 (70)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Hierba del eco x1 (Hierba del eco x2)	Soborno	Normal	Panacea x1 (Panacea x4)							
GUILES	72 (160)	Raro	Panacea x1 (Panacea x2)		Raro	Panacea x2 (Panacea x5)							
Característica	Inmunidad:	Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Expulsión (7%)											
Abandono	Normal	Hierba del eco x1 (Panacea x3)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Hierba del eco x2 (Panacea x4)	14 (40)	1 (2)	18 (55)								



RECLUTA

Localización	Kilika, Templo de Djose						
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	**1** **2** 3 4 5	Nivel	6
VIT	168	PM	14				
Fuerza	31	Def. física	48	Poder mág.	3	Def. mágica	1
Rapidez	55	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	Cola de fénix x12	
GUILES	150	Raro	Cola de fénix x1		Raro	Cola de fénix x16	
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro					
	Resistencia:	-					
Abandono	Normal	Granada barata x1	EXP	PH	GUILES		
50%	Raro	Granada x1	10	1	50		



REINA BENGAL

Localización	Isla Besaid, Kilika, Camino de Miihen						
Ultraesencia	✓	Especie	Bengal	Capítulo	1 **2** **3** 4 **5**	Nivel	24 (30)
VIT	3270 (12480)	PM	1340 (1400)				
Fuerza	12 (12)	Def. física	0 (0)	Poder mág.	19 (36)	Def. mágica	145 (185)
Rapidez	77 (85)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Luz mortal x1)	Soborno	Normal	Éter x30 (Éter+ x40)	
GUILES	800 (1750)	Raro	Éter x1 (Luz mortal x1)		Raro	Éter x40 (Éter+ x60)	
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Ceguera, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Poder mág. +/-), Def. mágica +/-, Condena, daño, daño %					
	Resistencia:	Muerte (24%), Mudez (16%), Veneno (39%), Confusión (12%), Expulsión (13%), Justicia (5%)					
Abandono	Normal	Cola de fénix x2 (Éter x4)	EXP	PH	GUILES		
50% (100%)	Raro	Éter x1 (Éter x5)	208 (405)	1 (2)	330 (610)		



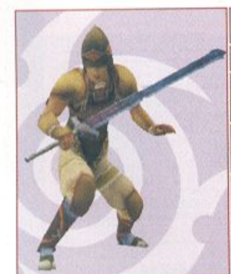
REY TAKOUBA

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto						
Ultraesencia	✓	Especie	Cuchillas	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	48 (56)
VIT	18004 (22104)	PM	0 (0)				
Fuerza	71 (72)	Def. física	43 (48)	Poder mág.	14 (14)	Def. mágica	22 (22)
Rapidez	75 (98)	Suerte	1 (1)	Evasión	27 (34)	Puntería	0 (0)
Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50% (6%)	Normal	Estrella colgante x1 (Hebilla de cristal x1)	Soborno	Normal	Aretes de ángel x6 (Hebilla de cristal x10)	
GUILES	800 (1800)	Raro	Aretes de ángel x1 (Aretes de ángel x1)		Raro	Aretes de ángel x10 (Hebilla de cristal x12)	
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, daño, daño %					
	Resistencia:	Muerte (12%), Expulsión (19%), Justicia (10%)					
Abandono	Normal	Sombra del Etéreo x2 (Sombra del Etéreo x4)	EXP	PH	GUILES		
50% (100%)	Raro	Vela de la vida x2 (Sombra del Etéreo x5)	485 (963)	1 (2)	300 (735)		



ROCOMAIMAI

Localización	Río de la Luna, Laberinto oculto						
Ultraesencia	✓	Especie	Maimai	Capítulo	**1** **2** **3** **4** **5**	Nivel	24 (31)
VIT	4700 (4935)	PM	82 (82)				
Fuerza	71 (78)	Def. física	72 (72)	Poder mág.	68 (68)	Def. mágica	46 (46)
Rapidez	72 (94)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	13% (100%)	Normal	Aro de hierro x1 (Aro de mitrilo x1)	Soborno	Normal	Anillo pesado x1 (Cuatro capas x1)	
GUILES	1300 (2500)	Raro	Cota de mitrilo x1 (Aro de mitrilo x1)		Raro	Anillo pesado x2 (Cuatro capas x2)	
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Condena, daño %					
	Resistencia:	Expulsión (94%), Justicia (31%)					
Abandono	Normal	Anillo pesado x1 (Cuatro aros x1)	EXP	PH	GUILES		
13% (100%)	Raro	Aro de titanio x1 (Cuatro aros x1)	860 (1380)	1 (2)	780 (1500)		



RUFIÁN

Localización	Río de la Luna						
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 **3** **4** **5**	Nivel	26
VIT	1480	PM	45				
Fuerza	33	Def. física	50	Poder mág.	17	Def. mágica	3
Rapidez	68	Suerte	3	Evasión	0	Puntería	0
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	100%	Normal	Granada x1	Soborno	Normal	Omnifénix x3	
GUILES	480	Raro	Bomba chica x1		Raro	Omnifénix x3	
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro					
	Resistencia:	-					
Abandono	Normal	Poción x2	EXP	PH	GUILES		
7%	Raro	Éter x1	90	1	250		



RUKH

Localización	Templo de Djose, Monte Gagazet, Laberinto oculto						
Ultraesencia	✓	Especie	Ave gigante	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	36 (43)
VIT	12850 (16493)	PM	112 (112)				
Fuerza	98 (98)	Def. física	44 (44)	Poder mág.	28 (28)	Def. mágica	255 (255)
Rapidez	66 (86)	Suerte	3 (4)	Evasión	23 (38)	Puntería	0 (0)
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50% (100%)	Normal	Cola de fénix x2 (Aretes de ángel x1)	Soborno	Normal	Omnifénix x30 (Omnifénix x30)	
GUILES	1000 (2000)	Raro	Éter x1 (Aretes de ángel x1)		Raro	Omnifénix x35 (Omnifénix x40)	
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %					
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (7%)					
	EA:	Inmunidad mágica					
Abandono	Normal	Cola de fénix x2 (Omnifénix x2)	EXP	PH	GUILES		
25% (100%)	Raro	Aretes de ángel x1 (Omnifénix x2)	1220 (2130)	1 (2)	530 (840)		



SAHUAGIN

Localización: Isla Besaid, Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Sahuagin	**1** **2** 3 4 **5**	3 (6)	60 (240)	28 (28)

Fuerza	12 (18)	Def. física	58 (58)	Poder mág.	14 (14)	Def. mágica	62 (62)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	-
Rapidez	68 (75)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Poción x2)	Soborno Normal	Escama de pez x3 (Piedra Agua x4)
GUILES	80 (160)	Raro	Escama de pez x1 (Escama de pez x3)	Soborno Raro	Escama de pez x4 (Piedra Agua x8)

Característica		
	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (1%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
25% (100%)	Normal	Poción x1 (Escama de pez x3)	3 (10)	1 (2)	7 (20)
	Raro	Escama de pez x1 (Escama de pez x4)			

SAHUAGIN JEFE

Localización: Desierto de Bikanel, Ruinas subterr neas, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Sahuagin	1 2 3 4 **5**	42 (50)	9660 (13093)	65 (65)

Fuerza	47 (87)	Def. física	37 (44)	Poder mág.	34 (34)	Def. mágica	26 (28)	Fuego	-	Rayo	x2	Gravedad	INM
Rapidez	71 (92)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	ABS	Sacro	-

Robar	50% (25%)	Normal	Anillo del agua x1 (Anillo del agua x1)	Soborno Normal	Anillo acuoso x1 (Anillo acuoso x2)
GUILES	250 (420)	Raro	Anillo de Sobek x1 (Anillo de Sobek x1)	Soborno Raro	Anillo acuoso x1 (Anillo acuoso x3)

Característica		
	Inmunidad:	Muerte, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Piedra (39%), Sueño (39%), Ceguera (39%), Expulsión (15%), Justicia (7%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Normal	Piedra Agua x2 (Piedra Agua x4)	300 (575)	1 (2)	105 (148)
	Raro	Piedra Agua x3 (Piedra Agua x5)			

SALLET

Localización: Isla Besaid, Templo de Djose, Desierto de Bikanel

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Casco	**1** **2** 3 4 **5**	3 (4)	60 (248)	4 (4)

Fuerza	12 (13)	Def. física	122 (122)	Poder mág.	1 (1)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	42 (46)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Poción x1 (Poción x2)	Soborno Normal	Manto de luz x1 (Manto de luz x4)
GUILES	90 (200)	Raro	Manto de luz x1 (Manto de luz x3)	Soborno Raro	Manto de luz x2 (Manto de luz x6)

Característica		
	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Expulsión (5%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
38% (100%)	Normal	Poción x1 (Manto de luz x3)	4 (12)	1 (2)	10 (32)
	Raro	Manto de luz x1 (Manto de luz x4)			



SALLET GIGANTE

Localización: Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Casco	1 2 3 4 **5**	31 (37)	11200 (12915)	0 (0)

Fuerza	71 (71)	Def. física	223 (254)	Poder mág.	4 (4)	Def. mágica	18 (22)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	82 (107)	Suerte	2 (3)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Manto de luna x2 (Manto de luna x2)	Soborno Normal	Anillo de luz x2 (Anillo de luz x2)
GUILES	480 (620)	Raro	Manto de estrellas x2 (Manto de estrellas x2)	Soborno Raro	Anillo de luz x3 (Anillo de luz x3)

Característica		
	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (16%), Justicia (15%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
50% (100%)	Normal	Manto de luz x2 (Manto de luz x2)	380 (640)	1 (2)	110 (180)
	Raro	Manto de estrellas x2 (Manto de estrellas x2)			



SEISPIÉS

Localización: Caverna misteriosa, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Insecto	1 2 3 4 **5**	47 (54)	2805 (11220)	980 (980)

Fuerza	24 (26)	Def. física	97 (97)	Poder mág.	29 (29)	Def. mágica	100 (100)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	75 (83)	Suerte	1 (1)	Evasión	30 (38)	Puntería	0 (0)	Frío	ABS	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Ultrapoción x2)	Soborno Normal	Bomba grande x16 (Bomba grande x40)
GUILES	300 (600)	Raro	Panacea x1 (Panacea x2)	Soborno Raro	Bomba grande x20 (Bomba grande x99)

Característica		
	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, (Condena), daño %
	Resistencia:	-

Abandono			EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Normal	Bomba grande x1 (Bomba grande x3)	220 (280)	1 (2)	80 (100)
	Raro	Bomba grande x2 (Bomba grande x5)			



SEISPIÉS MADRE

Localización: Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Insecto	1 2 3 4 **5**	78 (94)	48796 (51236)	868 (868)

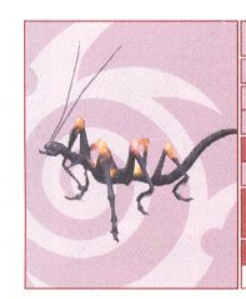
Fuerza	222 (222)	Def. física	90 (90)	Poder mág.	255 (255)	Def. mágica	98 (98)	Fuego	*	Rayo	*	Gravedad	INM
Rapidez	244 (255)	Suerte	33 (41)	Evasión	10 (13)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Elixir x1)	Soborno Normal	Cuatro manos x1 (Guía de Magia b. x2)
GUILES	2600 (4300)	Raro	Éter x2 (Elixir x2)	Soborno Raro	Guía de Magia b. x2 (Guía de Magia b. x3)

Característica		
	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, daño, daño %
	Resistencia:	Justicia (33%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
100% (100%)	Normal	Fluido de magia x2 (Haz térmico x1)	1200 (2200)	1 (2)	1000 (2700)
	Raro	Anillo gélido x1 (Anillo térmico x1)			

* INM (ABS)



SEISPIÉS ULTRA

Localización: Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Insecto	1 2 3 4 **5**	78 (94)	57234 (60096)	908 (908)

Fuerza	222 (222)	Def. física	102 (102)	Poder mág.	255 (255)	Def. mágica	102 (102)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	244 (255)	Suerte	33 (41)	Evasión	10 (13)	Puntería	0 (0)	Frío	*	Agua	*	Sacro	-

Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Elixir x1)	**Soborno**	Normal	Cuatro pulseras x1 (Guía de Magia n. x2)
GUILES	2600 (4300)	Raro	Éter x2 (Elixir x2)		Raro	Guía de Magia n. x2 (Guía de Magia n. x3)

Característica	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, daño, daño %
	Resistencia:	Justicia (33%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Fluido de salud x2 (Haz tormentoso x1)			
100% (100%)	Raro	Anillo acuoso x1 (Anillo térmico x1)	1400 (2800)	1 (2)	1000 (2700)

* INM (ABS)



SETA CRUEL

Localización: Camino de Miihen, Rocas Hongo, Desierto de Bikanel

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Seta	**1** **2** 3 4 **5**	8 (10)	94 (376)	83 (83)

Fuerza	1 (1)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	16 (16)	Def. mágica	40 (40)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	42 (46)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Colirio x1 (Colirio x2)	**Soborno**	Normal	Colirio x10 (Panacea x2)
GUILES	80 (160)	Raro	Panacea x1 (Panacea x3)		Raro	Panacea x1 (Panacea x2)

Característica	Inmunidad:	Mudez, Ceguera, (Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Muerte (4%), Piedra (4%), Expulsión (2%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Colirio x1 (Colirio x3)			
50% (100%)	Raro	Colirio x2 (Colirio x4)	26 (58)	1 (2)	14 (32)



SETA CRUELÍSIMA

Localización: Desierto de Bikanel, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Seta	1 2 3 4 **5**	51 (52)	4880 (5124)	128 (128)

Fuerza	5 (5)	Def. física	114 (114)	Poder mág.	38 (46)	Def. mágica	82 (82)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	38 (48)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	ABS	Sacro	-

Robar	50% (6%)	Normal	Gargantilla negra x1 (Gargantilla negra x1)	**Soborno**	Normal	Popurrí sedante x1 (Popurrí sedante x3)
GUILES	180 (380)	Raro	Popurrí sedante x1 (Popurrí sedante x1)		Raro	Popurrí sedante x2 (Popurrí sedante x4)

Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Muerte (8%), Expulsión (13%), Justicia (6%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Panacea x1 (Panacea x3)			
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Panacea x5)	180 (372)	1 (2)	48 (98)



SETA LETAL

Localización: Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Seta	1 2 3 4 **5**	81 (97)	9999 (10998)	270 (270)

Fuerza	1 (1)	Def. física	138 (138)	Poder mág.	32 (82)	Def. mágica	240 (240)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	78 (94)	Suerte	7 (9)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	**Soborno**	Normal	Corona real x7 (Guía de Furia x2)
GUILES	520 (1000)	Raro	Éter x2 (Éter x2)		Raro	Nature´s Tome x1 (Guía de Furia x2)

Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %
	Resistencia:	Expulsión (33%), Justicia (16%)
	EA:	(PM 0), Revitalia

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Pócima mágica x1 (Panacea x2)			
100% (100%)	Raro	Panacea x2 (Panacea x4)	1100 (2000)	1 (2)	320 (1000)



SETA MÓRBIDA

Localización: Camino de Miihen, Monte Gagazet, Ruinas de Zanarkand

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Seta	1 2 **3** 4 **5**	29 (34)	810 (3240)	120 (120)

Fuerza	1 (1)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	20 (21)	Def. mágica	42 (42)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	43 (47)	Suerte	0 (0)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-

Robar	100% (100%)	Normal	Antídoto x2 (Anillo de Sobek x1)	**Soborno**	Normal	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x3)
GUILES	280 (550)	Raro	Antídoto x3 (Anillo de Sobek x1)		Raro	Estrella colgante x1 (Estrella colgante x4)

Característica	Inmunidad:	Sueño, Ceguera, (Confusión), Locura, Maldición, AutoLázaro
	Resistencia:	Muerte (8%), Piedra (16%), Expulsión (2%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Antídoto x2 (Antídoto x4)			
25% (100%)	Raro	Anillo de Sobek x1 (Antídoto x1)	212 (276)	1 (2)	83 (152)



SHANTAK

Localización: Camino de Miihen, Monte Gagazet, Laberinto oculto

Ultraesencia	Especie	Capítulo	Nivel	VIT	PM
✓	Ave gigante	**1** **2** 3 4 **5**	16 (19)	1130 (1187)	47 (47)

Fuerza	38 (38)	Def. física	2 (2)	Poder mág.	12 (12)	Def. mágica	8 (8)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	62 (81)	Suerte	8 (10)	Evasión	9 (11)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	50% (50%)	Normal	Panacea x1 (Panacea x1)	**Soborno**	Normal	Gafas de plata x1 (Luz cegadora x1)
GUILES	520 (1000)	Raro	Gargantilla negra x1 (Omnifénix x1)		Raro	Gafas de plata x1 (Luz cegadora x1)

Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Ceguera, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, daño, daño %
	Resistencia:	Muerte (39%), Mudez (20%), Expulsión (13%), Justicia (5%)

Abandono			EXP	PH	GUILES
	Normal	Cola de fénix x1 (Cola de fénix x6)			
100% (100%)	Raro	Cola de fénix x2 (Cola de fénix x8)	90 (200)	1 (2)	120 (220)



SKINK

Localización: Templo de Djose, Bevelle, Llanura de la Calma

Ultraesencia	✓	Especie	Lagarto	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	25 (33)	VIT	882 (2328)	PM	44 (46)		
Fuerza	26 (31)	Def. física	28 (34)	Poder mág.	13 (13)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	73 (78)	Suerte	8 (10)	Evasión	11 (14)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Ultrapoción x1 (Panacea x4)	Soborno	Normal	Panacea x4 (Panacea x15)							
GUILES	330 (680)	Raro	Panacea x1 (Panacea x6)		Raro	Panacea x5 (Panacea x18)							
Característica	Inmunidad:	Veneno, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Muerte (12%), Piedra (12%), Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Antídoto x1 (Panacea x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Panacea x5)	108 (188)	1 (2)	78 (133)								

SOLDADO

Localización: Kilika, Rocas Hongo, Templo de Djose

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	33	VIT	1720	PM	42		
Fuerza	42	Def. física	54	Poder mág.	17	Def. mágica	6	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	68	Suerte	4	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25%	Normal	Bomba mediana x1	Soborno	Normal	Bomba grande x14							
GUILES	300	Raro	Bomba grande x1		Raro	Bomba grande x20							
Característica	Inmunidad:	Maldición, AutoLázaro											
	Resistencia:	Muerte (20%), Piedra (20%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x2	160	1	100								



SOMBRA ESCARLATA

Localización: Rocas Hongo

Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	36	VIT	2020	PM	114		
Fuerza	44	Def. física	62	Poder mág.	42	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	52	Suerte	2	Evasión	13	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50%	Normal	Cola de fénix x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	200	Raro	Cola de fénix x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES								
50%	Raro	Ultrapoción x2	340	1	30								

SONDA A

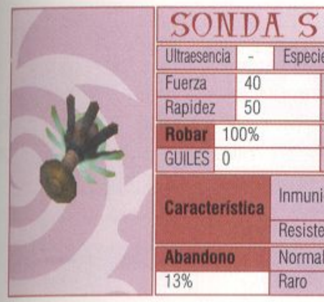
Localización: Isla Besaid, Kilika, Camino de Miihen

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	44	VIT	624	PM	512		
Fuerza	38	Def. física	55	Poder mág.	33	Def. mágica	50	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	50	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	0	Raro	Poción x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
13%	Raro	Ultrapoción x1	100	1	0								

SONDA R

Localización: Isla Besaid, Kilika, Camino de Miihen

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	45	VIT	620	PM	512		
Fuerza	40	Def. física	55	Poder mág.	33	Def. mágica	50	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	50	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	0	Raro	Poción x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
13%	Raro	Ultrapoción x1	100	1	0								



SONDA S

Localización: Isla Besaid, Kilika, Camino de Miihen

Ultraesencia	-	Especie	Meca	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	44	VIT	620	PM	512		
Fuerza	40	Def. física	55	Poder mág.	33	Def. mágica	50	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	50	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100%	Normal	Poción x1	Soborno	Normal	-							
GUILES	0	Raro	Poción x2		Raro	-							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	-											
Abandono	Normal	Poción x1	EXP	PH	GUILES								
13%	Raro	Ultrapoción x1	100	1	0								

TAKOUBA



Localización	Río de la Luna, Desierto de Bikanel, Monte Gagazet												
Ultraesencia	✓	Especie	Cuchillas	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	16 (19)	VIT	984 (3936)	PM	0 (0)		
Fuerza	33 (33)	Def. física	5 (5)	Poder mág.	0 (0)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	x2	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	112 (123)	Suerte	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Cola de fénix x1 (Vela de la vida x4)	Soborno	Normal	Vela de la vida x30 (Lazo seguro x1)							
GUILES	320 (530)	Raro	Vela de la vida x2 (Vela de la vida x5)		Raro	Vela de la vida x40 (Lazo seguro x2)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Def. física +/-, Def. mágica +/-, daño %											
	Resistencia:	Muerte (12%), Piedra (20%), Ceguera (12%), Expulsión (8%), Justicia (2%)											
Abandono	Normal	Cola de fénix x1 (Vela de la vida x3)	EXP	PH	GUILES								
70% (100%)	Raro	Cola de fénix x1 (Vela de la vida x4)	75 (122)	1 (2)	110 (185)								

TAROMAITI



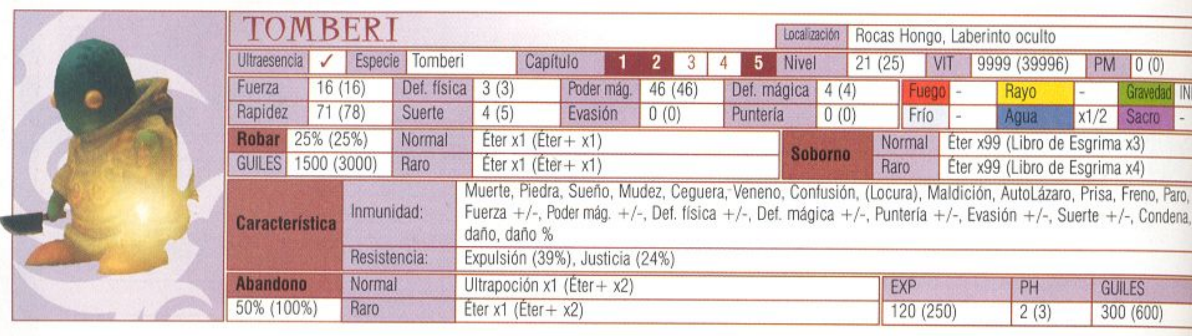
Localización	Kilika, Templo de Djose, Río de la Luna												
Ultraesencia	-	Especie	Máscara	Capítulo	1 2 3 **4** **5**	Nivel	35	VIT	1782	PM	999		
Fuerza	16	Def. física	72	Poder mág.	32	Def. mágica	66	Fuego	x2	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	64	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	x2
Robar	100%	Normal	Antídoto x2	Soborno	Normal	Fluido de salud x60							
GUILES	520	Raro	Fluido de salud x1		Raro	Fluido de salud x99							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Condena, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (6%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Estrella colgante x1	EXP	PH	GUILES								
25%	Raro	Luz venenosa x1	650	1	280								

TINDALOS



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Lobo	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	30 (36)	VIT	3324 (7330)	PM	12 (12)		
Fuerza	40 (40)	Def. física	4 (8)	Poder mág.	19 (19)	Def. mágica	3 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	135 (152)	Suerte	3 (4)	Evasión	33 (41)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (50%)	Normal	Ultrapoción x1 (Cola de chocobo x1)	Soborno	Normal	Cola de chocobo x20 (Cola de chocobo x30)							
GUILES	660 (1200)	Raro	Ultrapoción x1 (Cola de chocobo x1)		Raro	Cola de chocobo x30 (Cola de chocobo x40)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, daño %											
	Resistencia:	Muerte (31%), Expulsión (5%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Botines raudos x1)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Ultrapoción x2 (Botines raudos x1)	900 (985)	1 (2)	315 (550)								

TOMBERI



Localización	Rocas Hongo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Tomberi	Capítulo	**1** **2** 3 4 **5**	Nivel	21 (25)	VIT	9999 (39996)	PM	0 (0)		
Fuerza	16 (16)	Def. física	3 (3)	Poder mág.	46 (46)	Def. mágica	4 (4)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	71 (78)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	x1/2	Sacro	-
Robar	25% (25%)	Normal	Éter x1 (Éter+ x1)	Soborno	Normal	Éter x99 (Libro de Esgrima x3)							
GUILES	1500 (3000)	Raro	Éter x1 (Éter+ x1)		Raro	Éter x99 (Libro de Esgrima x4)							
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, (Locura), Maldición, AutoLázaro, Prisa, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, daño, daño %											
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (24%)											
Abandono	Normal	Ultrapoción x1 (Éter+ x2)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Éter x1 (Éter+ x2)	120 (250)	2 (3)	300 (600)								

VESPIDA



Localización	Llanura de la Calma, Monte Gagazet, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Avispa	Capítulo	1 2 **3** 4 **5**	Nivel	25 (28)	VIT	983 (2758)	PM	32 (32)		
Fuerza	36 (37)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	6 (6)	Def. mágica	2 (2)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	-
Rapidez	101 (168)	Suerte	12 (15)	Evasión	37 (47)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	100% (100%)	Normal	Hierba del eco x2 (Estrella colgante x1)	Soborno	Normal	Panacea x5 (Aretes de hada x1)							
GUILES	244 (460)	Raro	Colmillo venenoso x1 (Estrella colgante x1)		Raro	Panacea x6 (Aretes de hada x1)							
Característica	Inmunidad:	(Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro, Paro, (Fuerza +/-)											
	Resistencia:	Expulsión (2%)											
Abandono	Normal	Antídoto x2 (Colmillo venenoso x4)	EXP	PH	GUILES								
50% (100%)	Raro	Panacea x1 (Colmillo venenoso x6)	185 (294)	1 (2)	78 (124)								

VULCANO



Localización	Etéreo, Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Bom	Capítulo	1 2 3 4 **5**	Nivel	37 (44)	VIT	6210 (10840)	PM	488 (488)		
Fuerza	42 (42)	Def. física	54 (54)	Poder mág.	5 (5)	Def. mágica	8 (8)	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	79 (80)	Suerte	1 (1)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	50% (50%)	Normal	Ultrapoción x1 (Piedra Fuego x2)	Soborno	Normal	Anillo pírico x2 (Alma de Thamasa x4)							
GUILES	750 (1600)	Raro	Anillo de Hefesto x1 (Piedra Fuego x3)		Raro	Alma de Thamasa x1 (Alma de Thamasa x6)							
Característica	Inmunidad:	Sueño, Mudez, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, daño, daño %											
	Resistencia:	Muerte (39%), Piedra (31%), Expulsión (6%), Justicia (1%)											
Abandono	Normal	Piedra Fuego x4 (Anillo pírico x1)	EXP	PH	GUILES								
100% (100%)	Raro	Piedra Fuego x6 (Anillo pírico x1)	880 (1280)	1 (2)	330 (400)								



WARAN

Localización	Isla Besaid, Río de la Luna, Llanura de los Rayos									
Ultraesencia	-	Especie	Diablillo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	28	VIT	1132	PM 480
Fuerza	6	Def. física	22	Poder mág.	43	Def. mágica	214	Fuego x2	Rayo -	Gravedad -
Rapidez	84	Suerte	0	Evasión	42	Puntería	0	Frío -	Agua -	Sacro -
Robar	100%	Normal	Sal antimagia x1	Soborno	Normal	Sal antimagia x24 (Sal antimagia x24)				
GUILES	443	Raro	Sal antimagia x2		Raro	Sal antimagia x30 (Sal antimagia x30)				
Característica	Inmunidad:	Mudez, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Poder mág. +/-, Condena								
	Resistencia:	Muerte (27%), Piedra (20%), Sueño (24%), Ceguera (12%), Veneno (24%), Locura (12%), Expulsión (5%)								
Abandono	Normal	Agua bendita x1	EXP	PH	GUILES					
50%	Raro	Agua bendita x2	410	1	240					



XIPHACTINUS

Localización	Bosque de Macalania, Laberinto oculto									
Ultraesencia	✓	Especie	Pez fósil	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	12 (14)	VIT	773 (2892)	PM 0 (0)
Fuerza	77 (77)	Def. física	112 (112)	Poder mág.	18 (18)	Def. mágica	0 (0)	Fuego -	Rayo x2	Gravedad x2
Rapidez	53 (58)	Suerte	4 (5)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío -	Agua -	Sacro -
Robar	100% (100%)	Normal	Escama de pez x1 (Piedra Agua x2)	Soborno	Normal	Piedra Agua x24 (Anillo acuoso x1)				
GUILES	130 (220)	Raro	Escama de pez x1 (Piedra Agua x3)		Raro	Piedra Agua x30 (Anillo acuoso x1)				
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, (Confusión), (Locura), Maldición, AutoLázaro								
	Resistencia:	Ceguera (20%), Veneno (4%), Expulsión (5%), Justicia (1%)								
Abandono	Normal	Escama de pez x1 (Piedra Agua x2)	EXP	PH	GUILES					
50% (100%)	Raro	Escama de pez x2 (Piedra Agua x3)	77 (102)	1 (2)	30 (30)					



YAIBAL

Localización	Rocas Hongo									
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	26	VIT	4330	PM 48
Fuerza	55	Def. física	47	Poder mág.	12	Def. mágica	10	Fuego -	Rayo -	Gravedad INM
Rapidez	71	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío -	Agua -	Sacro -
Robar	100%	Normal	Cola de chocobo x1	Soborno	Normal	-				
GUILES	1000	Raro	Cola de chocobo x2		Raro	-				
Característica	Inmunidad:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, daño, daño %								
	Resistencia:	Ceguera (8%), Veneno (8%), Confusión (39%), Justicia (4%)								
Abandono	Normal	Cinto de fuerza x1	EXP	PH	GUILES					
100%	Raro	Cinto de fuerza x1	500	1	100					



ZU

Localización	Camino de Miihen, Desierto de Bikanel, Laberinto oculto									
Ultraesencia	✓	Especie	Ave gigante	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	27 (32)	VIT	9338 (10805)	PM 112 (112)
Fuerza	72 (82)	Def. física	118 (118)	Poder mág.	28 (28)	Def. mágica	10 (10)	Fuego -	Rayo -	Gravedad INM
Rapidez	64 (83)	Suerte	8 (10)	Evasión	11 (19)	Puntería	0 (0)	Frío -	Agua -	Sacro -
Robar	50% (25%)	Normal	Cola de fénix x1 (Anillo pírico x1)	Soborno	Normal	Luz cegadora x1 (Anillo térmico x1)				
GUILES	860 (2500)	Raro	Cola de fénix x2 (Anillo pírico x1)		Raro	Luz cegadora x3 (Anillo térmico x2)				
Característica	Inmunidad:	Piedra, Sueño, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Poder mág. +/-, Condena, daño, daño %								
	Resistencia:	Muerte (39%), Mudez (20%), Expulsión (16%), Justicia (5%)								
Abandono	Normal	Cola de fénix x2 (Halo de fuego x1)	EXP	PH	GUILES					
50% (100%)	Raro	Halo de fuego x1 (Halo de fuego x1)	730 (1320)	1 (2)	164 (340)					

ZURVAN

Localización	Isla Besaid, Desierto de Bikanel, Llanura de la Calma									
Ultraesencia	-	Especie	Diablillo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	22	VIT	583	PM 310
Fuerza	1	Def. física	20	Poder mág.	41	Def. mágica	211	Fuego x2	Rayo -	Gravedad -
Rapidez	83	Suerte	0	Evasión	31	Puntería	0	Frío -	Agua -	Sacro -
Robar	100%	Normal	Sal antimagia x1	Soborno	Normal	Sal antimagia x10 (Sal antimagia x10)				
GUILES	270	Raro	Sal antimagia x2		Raro	Sal antimagia x12 (Sal antimagia x12)				
Característica	Inmunidad:	Mudez, Confusión, Maldición, AutoLázaro, Paro, Poder mág. +/-, Condena								
	Resistencia:	Muerte (27%), Piedra (20%), Sueño (24%), Ceguera (8%), Veneno (24%), Locura (12%), Expulsión (4%)								
Abandono	Normal	Ultrapoción x1	EXP	PH	GUILES					
50%	Raro	Cola de fénix x1	88	1	70					



ZURVAN JEFE

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto									
Ultraesencia	-	Especie	Diablillo	Capítulo	1 2 3 4 5	Nivel	35	VIT	7520	PM 210
Fuerza	25	Def. física	16	Poder mág.	17	Def. mágica	173	Fuego -	Rayo INM	Gravedad INM
Rapidez	63	Suerte	1	Evasión	4	Puntería	0	Frío INM	Agua INM	Sacro -
Robar	50%	Normal	Panacea x1	Soborno	Normal	Panacea x99 (Panacea x99)				
GUILES	440	Raro	Panacea x1		Raro	Panacea x99 (Panacea x99)				
Característica	Inmunidad:	Mudez, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Poder mág. +/-, Condena, daño, daño %								
	Resistencia:	Muerte (39%), Piedra (27%), Sueño (24%), Veneno (24%), Expulsión (25%), Justicia (9%)								
	EA:	Espejo								
Abandono	Normal	Agua bendita x2	EXP	PH	GUILES					
50%	Raro	Panacea x1	440	1	180					

SECRETOS

SECRETOS

En este capítulo hallarás información más en profundidad sobre las aventuras que te esperan al margen de los caminos marcados de las misiones principales. Pueden ser secuencias extra, divertidos minijuegos, complejas tareas secretas o mazmorras infestadas de monstruos; cualquier aspecto del mundo de Final Fantasy X-2 que pueda no ser descubierto aparece en esta sección. En el apartado Semidiós del capítulo encontrarás la información que te ayudará a conseguir el porcentaje de juego visto más alto posible.

Misiones secundarias Capítulo 1

Isla Kilika



Los mapas y leyendas de la zona de Isla Kilika están en las páginas 67 y 89.

Una charla con el cámara

Es posible desde el momento en que llegas por primera vez a Isla Kilika .

Ve a hablar con el hombre de la cámara de vídeo que está a la derecha de las Casas (Mapa 6-2) (Fig. 1). Contesta "Sí, claro" cuando sea el momento para que te deje mirar a través de la cámara. Esta conversación es un requisito previo que debes cumplir para entrar en el Cuartel de la Liga Juvenil en el Capítulo 5.



01

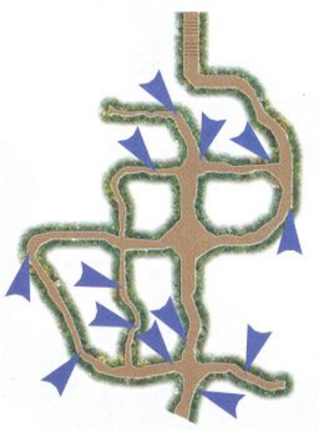
En busca de los monos medrosos

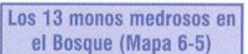
Es posible desde que llegas al Bosque (Mapa 6-5) de Isla Kilika por primera vez.

Antes de empezar este minijuego tienes que hablar con la mujer que juega con el mono a mano derecha del paseo marítimo de Puerto Kilika (Mapa 6-1) (Fig. 2). Te hablará de los monos medrosos y te pedirá que le informes si encuentras alguno en el Bosque.

Durante la misión Apodérate de la esfera alucinante! puedes encontrar hasta un total de 13 monos medrosos en el Bosque (Mapa 6-5). Usa el mapa siguiente como guía; ve a los lugares indicados y presta atención: cuando oigas un chillido, aprieta ⊗ para cazar al mono (Fig. 3).

Aunque encuentres los 13 monos medrosos que hay en el Bosque, no recibirás ninguna recompensa hasta el Capítulo 3. En cuanto el lugar deje de ser un enlace activo, regresa y habla con la mujer de Puerto Kilika (Mapa 6-1). Recibirás la Losa de atuendos Caos insondable. Si no encontraste todos los monos en el Capítulo 1 no tendrás la oportunidad de completar la misión hasta el Capítulo 5.





Los 13 monos medrosos en el Bosque (Mapa 6-5)



02



03



Luca



Los mapas y leyendas de la zona de Luca están en la página 52.

Detrás del concierto - Misión: La verdad sobre el concierto

Sólo es posible después de la misión Carrera contra Leblanc

Una vez completada esta misión secundaria retrospectiva, comprenderás mucho mejor las razones del extraño comportamiento de Yuna durante el concierto al principio de Final Fantasy X-2. Resplandeciente en tu despampanante traje de Moguri, ve desde la Salida (Mapa 1-10) hasta la Plaza (Mapa 1-9). Habla con el señor que está sentado en el suelo junto a la parada (Fig. 1) a la derecha de la Plazay te dará un manojo de globos que debes entregar a las siguientes diez personas:

1) La mujer que baila junto a la parada (Fig. 2).
2) El niño que está plantado frente al gran monumento.
3) El señor mayor que está sentado en el banco a la izquierda de la Plaza (Fig. 3).
4) Las dos mujeres jóvenes sentadas en el banco en frente al señor mayor.
5) Los dos hombres sentados en el suelo a la izquierda de la Plaza (Fig. 4).
6) Los dos hombres de la caseta, a continuación de los dos sentados en el suelo (aprieta ⊗ para abrir el postigo).
7) El hombre del pasaje estrecho que hay a la derecha de la caseta (Fig. 5).

Una vez que hayas entregado los diez globos, recibirás la Losa de atuendos Mano de santo. La siguiente escena se reforzará con varias filmaciones adicionales, siempre y cuando hayas sido previamente curado por la criatura que se esconde entre las cajas en el Muelle n.ø 2 de Luca al principio del juego (ver Paso a paso, página 53). Se incrementará el porcentaje de juego que has visto.



01



02



03



04



05

1-7 Estadio de Luca - Corredor B

1-6 Estadio de Luca - Corredor A

Leyendas

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	5	Genio del Rayo Losa de atuendos	1
B	1	Genio del Rayo Losa de atuendos	1
B	2	Genio del Rayo Losa de atuendos	1
C	1	Manto de luna	2
C	2	Manto de luz	2
C	3	Manto de luna	3
D	5	Manto de luz	3

1-4 Muelle n.ø 5

Extremo Sur del Camino de Miiihen

1-10 Salida

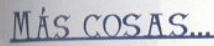
1-12 Auditorio de Luca/Recepción

1-5 Entrada al Estadio de Luca

1-11 Auditorio de Luca

1-9 Plaza

1-8 Puente

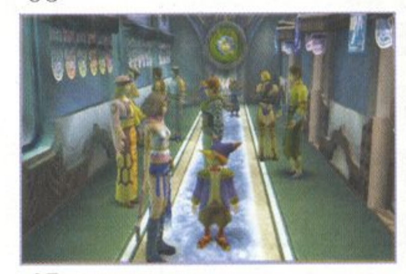


Sólo es posible después de la misión de Luca La verdad sobre el concierto

Al completar la misión regresa a Luca y ponte a buscar arcones del tesoro; en ellos encontrarás objetos como la Losa de atuendos Genio del Rayo en el Muelle n.ø 5 (Mapa 1-4). No dejes de visitar el Estadio de Luca – Corredor A (Mapa 1-6) y habla con Rin (Fig. 6) para recibir un Diccionario albhed. Entonces puedes regresar al Celsius desde la Esfera del viajero más próxima.

Entérate de las últimas novedades acerca de las Rompesferas hablando con la persona que atiende en la caseta de la Entrada al Estadio de Luca (Mapa 1-5). Puede obtener más información aún si hablas con el tipo enmascarado (Fig. 7) del Estadio de Luca – Corredor B (Mapa 1-7). Contesta, "¡Enséñame las reglas!" cuando toque y recibirás 5 Medallas casco, 5 Medallas Zurvan, 5 Medallas Coyote y 5 Medallas Flan. Además tendrás la oportunidad de practicar tus habilidades Rompesferas. Más detalles acerca de este intrigante minijuego en la página 211.


06


07

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Kilika
Luca
Camino de Miiihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Celsius

Leyendas (mapas 16-1 a 16-3)

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	1	Cola de fénix	2
B	1	Guiles	500
C	2	Guiles	1000
D	1	Diadema	1
D	5	Guiles	3000
E	2	Cinto de fuerza	1
F	2	Cola de fénix	3
G	3	Cola de fénix	4
H	3	Guiles	2000
I	3	Corona de Juno	1
J	5	Cola de fénix	5
K	5	Cinto negro	1
L	1	Antídoto	2
M	2	Antídoto	3
N	3	Ultrapoción	2
O	5	Panacea	2
P	1	Agua bendita	2
Q	1	Poción	2
R	1	Aro de hierro	1
S	2	Manilla de plata	1
T	2	Ultrapoción	3
U	2	Agua bendita	3
U	5	Agua bendita	6
V	3	Aro de titanio	4
V	5	Ultrapoción	1
W	3	Ultrapoción	2
X	3	Agua bendita	4
Y	5	Ultrapoción	3

Leyendas (mapas 16-4 a 16-10)

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	1	Colirio	2
A	5	Aguja de oro	5
B	2	Colirio	3
C	3	Colirio	3
D	5	Panacea	2
E	5 (*1)	Poción X	2
F	1	Poción	1
G	3	Aguja de oro	4
H	1	Cola de fénix	2
I	2	Cola de fénix	3
J	3	Cola de fénix	4
K	5 (*2)	Papiro de la victoria	1
L	5 (*2)	Cola de fénix	5
M	1	Granada barata	2
N	2	Granada	2
O	3	Bomba chica	2
O	5	Ultrapoción	3
P	5	Bomba mediana	2
Q	1	Fluido de magia	1
R	2	Éter	1
S	3	Éter	2
T	1	Hierba del eco	2
U	1	Aguja de oro	2
V	2	Poción	2
W	2	Hierba del eco	3
W	5	Hierba del eco	5
X	2	Aguja de oro	3
Y	3	Hierba del eco	4
Z	3	Ultrapoción	2

*1 Para saber los requisitos previos, consulta la página 191.
*2 Sólo se puede conseguir montando en un Chocobo.

Camino de Miihen



Tesoros y más...

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

Cuando llegues al Camino de Miihen, Yuna te contará unos hechos históricos acerca de la zona para que te vayas situando. La escena hará que se incremente el porcentaje de juego que has visto.

Una vez escuchada la voz en off de Yuna, ándate el Camino entero e irás encontrando numerosos arcones que contienen un montón de objetos. También puedes visitar las Casas del Viajero de Rin (Mapa 16-5) para hacer acopio de lo que te haga falta.

En la Parte sur (Mapa 16-1) (Fig.1), Frente a la Casa Rin (Mapa 16-4) (Fig. 2) y en el Extremo norte (Mapa 16-8) (Fig. 3), puedes pagar 30 Guiles y usar el servicio de Hover para trasladarte entre las tres regiones del Camino. Las suelas de tus zapatos te lo agradecerán y te ahorrarás algunas sorpresas desagradables en forma de encontronazos.

Al Norte del Nuevo Camino (Mapa 16-7) te encontrarás con una mujer (Fig. 4) que te invita a participar en un "pop quiz" sobre el aparato albhed que hay por ahí. No importa lo que le contestes, porque ni que aciertes ganarás nada.

Tienda: Casa del Viajero Mapa 16-5

Objeto	Guil	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje fuera de combate
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Maldición, Cámbiate y Exp 0
Aro de hierro	500	Incrementa la VIT máxima en un 20%
Manilla de plata	500	Incrementa el máximo de PM en un 40%
Guanteletes	2500	Fuerza +5, Def. física +5
Tiara	2500	Poder mág. +5, Def. mágica +5



01



02



03



04

Senda de las Rocas Hongo

15-5 Gruta de la pena
15-8 Cuartel de la Liga Juvenil
15-9 Sala de reuniones
15-10 Tribuna del orador
15-6 Rocas hongo – Ascensor del cuartel
15-7 Rocas hongo – Meseta
15-11 Atalaya
15-4 Ante la cueva
15-2 Camino del barranco
15-1 Rocas hongo
15-3 Ante la cueva
Camino de Djose
Camino de Miihen – Extremo norte

Leyendas

Capítulo		Objeto	Cant.
A	2	Ultrapoción	1
A	5	Mega-Potion	1
B	1	Guiles	1000
B	2	Guiles	1500
B	3	Guiles	2000
B	5	Guiles	2500
C	1	Éter+	1
D	1	Cola de fénix	1
D	2	Cola de fénix	1
E	1	Ultrapoción	1
E	2	Éter	1
F	2	Éter+	2
G	5	Éter+	3
H	5	Elixir	1
I	5	Elixir	1
J	1	Me gusta éste	1
K	2	Anillo de luz	1
L	5	Mecarefuerzo	1
M	1	Sueño mórbido	1
M	2	Aro de mitrilo	1
M	5	Aro de cristal	1

¡Monstruos en la senda! - Misión: ¡Extermina los monstruos de la senda!

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

Da unos pasos hacia la derecha y, cuando veas a Logos y Ormi, síguelos hasta llegar a un grupo de gente. Quizá te acuerdes de Yaibal, que aparecía en Final Fantasy X. O quizá no. Dile que te acuerdas de él, en todo caso, aunque sólo sea para alegrarle. Cuando te pregunte si quieres vértelas con los monstruos, contéstale que "Sí, por supuesto."

Tu misión empieza cuando bajas el camino que lleva al Cuartel de la Liga Juvenil, pero antes de salir busca un arcón del tesoro que hay por ahí, cerca de las Rocas hongo, y conseguirás los 1.000 Guiles que hay dentro del cofre de las Rocas hongo (Mapa 15-1). Ahora sigue la flecha roja que aparece en el mapa orientativo y que marca el Camino del barranco (Mapa 15-2), súbete a la plataforma de piedra (Fig. 1) y aprieta ⊗.

Cuando llegues al lugar marcado en el Mapa 15-2, salta abajo (Fig. 2) para colocarte Ante la cueva (Mapa 15-3) y verás que te esperan varios arcones. Los enemigos te esperan ocultos en la oscura niebla, pero a estas alturas deberías poder salir airoso sin problemas. Si no, puedes esperar a que despeje un poco para reducir la cantidad de encuentros aleatorios. En la Esfera del viajero ve hacia el norte (Mapa 15-4) (Fig. 3) y recibirás la Esfera Escarlata 9. No puedes entrar todavía en la Gruta de la pena, así que da la vuelta y desanda lo andado hasta estar de nuevo Ante la cueva, justo en el punto desde donde saltaste en busca de Ormi y Logos. Por el camino te encontrarás con Maroda, otro viejo conocido de Final Fantasy X. Sé amable y dile que le recuerdas. ¿Por qué no darle una alegría si está en tu mano?

Sigue la flecha roja del mapa orientativo hasta que llegues a otra plataforma de piedra. Aprieta ⊗ para usar el ascensor y llegar a las Rocas Hongo – Ascensor del cuartel (Mapa 15-6). Cuando llegues habla con Elma. Ahora has completado con éxito la misión y serás recompensado con la Losa de atuendos Ánima de fuego.



01


02


03

Losa de atuendos, movidas y un invitado a bordo

Sólo es posible después de la Misión: ¡Extermina los monstruos de la senda!

Una vez completada la misión ¡Extermina los monstruos de la senda!, abre el cofre que contiene el accesorio Me gusta éste, que se encuentra unos pasos más allá. Móntate en el ascensor para subir a las Rocas hongo – Meseta (Mapa 15-7). Sigue la flecha roja y al cabo de poco llegarás a tu destino, el Cuartel de la Liga Juvenil. Antes de regresar al Celsius mediante la Esfera del viajero, sigue el camino de la derecha (Fig. 4) y verás un cofre de tesoro que contiene la Losa de atuendos Sueño mórbido.

Acércate al Cuartel de la Liga Juvenil (Mapa 15-8) y habla dos veces con Lucil. Luego coge aire y habla con Maechen, el señor mayor que está de pie a la derecha (Fig. 5). Contéstale "En otra ocasión" cuando tengas que responder y escucha su larga batallita. Puedes pasar rápido algunos de los pasajes de texto diciendo "Por favor, cuéntame otra cosa." Pero no se te ocurra, bajo ningún concepto, decir "En otra ocasión" ¡por mucho que te tiente! Cuando Maechen llegue por fin al desenlace de la historia dirá: "Me gustaría darte la mano...". Para ver una escena de bonus en el Capítulo 5, responde "Claro que sí."

Regresa a las Rocas hongo (Mapa 15-1) (Fig. 6) y allí verás a Clasko. Te pedirá permiso para subir al Celsius y viajar con las Gaviotas. Dile que "Está bien" para invitarle a dar un rulo. Su presencia será crucial en unos cuantos momentos de la partida, sobre todo de cara a incrementar el porcentaje de juego que has visto.


04


05


06

Templo de Djose

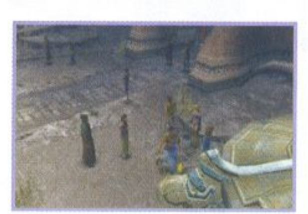
Los mapas y leyendas de la zona de Templo de Djose están en las páginas 72 y 91.

Consigue tu Carta de presentación

Sólo necesitarás la Carta de presentación en el Capítulo 2, así que puedes cumplir esta tarea más adelante si así lo prefieres.

Al llegar al exterior del Templo de Djose (Mapa 8-3) verás una cola de gente a la izquierda de la Esfera del viajero (Fig. 1). Están esperando para entrar en la tienda (Mapa 8-4). La primera persona no tardará en hacerlo. Tú no tienes que hacer cola; basta con que esperes a que la última persona haya entrado. Acércate a la Recepción y habla con el que atiende. Contéstale "Excavar" cuando sea el momento.

Ve al Gran vestíbulo (Mapa 8-5) y, tras ver una escena, recibirás otro Diccionario albhed. Sigue a Gippal hacia fuera del templo para ir a la Ruta del peregrino (Mapa 8-2) (Fig. 2). Mantendrás con él una conversación en plan entrevista informal. Cuando toque dile "Estamos seguras" varias veces y obtendrás la Carta de presentación. Antes de subir al Celsius en la Esfera del viajero, asegúrate de mirar en los cofres que haya por ahí para hacer acopio objetos.


01


02

RÍO DE LA LUNA



Los mapas y leyendas de la zona de Río de la luna están en la página 94.

¡Escolta al hypello! - Misión: ¡Escolta el carro de mercancías!

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

Ten en cuenta estas consideraciones:

- Si quieres conseguir el accesorio Enterprise para el Celsius al principio del Capítulo 2, no empieces la misión ¡Escolta el carro de mercancías! ni hables para nada con Tobli.
- Para conseguir la Toga de Minerva (un accesorio) en el Bosque de Macalania durante el Capítulo 2, es crucial que no hables con Tobli en la Orilla sur (Mapa 12-2) antes de la misión ¡Escolta el carro de mercancías!. Además, tienes que completar con éxito la misión derrotando a todos los bandidos y recuperando todos los cargamentos.
- Para conseguir el accesorio Mitón de káiser en el Capítulo 5, completa con éxito la misión ¡Escolta el carro de mercancías!: vence a todos los bandidos y recupera todos los cargamentos.
- Si no te importa perderte los dos accessorios mencionados y en lugar de conseguirlos prefieres incrementar el porcentaje de juego visto, habla con Tobli antes de empezar la misión ¡Escolta el carro de mercancías!. Entonces podrás leer todo lo escrito sobre Tobli en el "Quién es Quién" de Shinra a bordo del Celsius.

Ve hacia el sur por la Senda sur (Mapa 12-2) y sigue hasta que oigas el grito de un Hypello. Habla con él y dará comienzo la misión.



01

Sigue el vagón de Chocobos hasta que aparezca el primer bandido a la caza del cargamento. Persíguelo (Fig. 1) y aprieta ⊗ cuando le alcances. Gana la batalla que vendrá a continuación y el cargamento será devuelto automáticamente al vagón. Corre delante del vagón y sigue tu camino hacia el Río de la luna.

Otros dos bandidos intentarán hacerse con el cargamento del vagón. Primero líbrate del que se sube al vagón y luego de su cómplice. Aleja a cualquier mangui que se acerque al vagón hasta que llegue íntegro a la Orilla sur (Mapa 12-2), donde se te recompensará con la vestisfera Cazadora. Si has derrotado a todos los bandidos también obtendrás el accesorio Diadema y la Losa de atuendos Protección solar. Gira a la izquierda hacia el Shupaf sur (Mapa 12-3) y usa la Esfera del viajero para subir al Celsius.

GUADOSALAM

Los mapas y leyendas de la zona de Guadosalam están en las páginas 71 y79.

Cómo mejorar tu puntuación has visto:

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

La primera vez que llegas a Guadosalam escucharás de nuevo una voz en off de Yuna que, aparte de informar, hace que se incremente el porcentaje de juego que has visto.

Desde el punto de partida (Mapa 7-1), ve hacia el puente estrecho que hay en lo alto de la cueva (Fig. 1). Yuna recordará sus experiencias pasadas en el Etéreo y el porcentaje de juego visto aumentará todavía más. Regresa al Celsius a través de la Esfera del viajero.



01

LLANURA DE LOS RAYOS

Los mapas y leyendas de la Llanura de los rayos están en las páginas 95 y 96.

Tesoros y más...

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

La primera vez que visitas la Llanura de los rayos, Yuna te pone al día sobre lo que sucedió en Final Fantasy X, como viene siendo habitual. Esto hará que se incremente el porcentaje de juego visto.

No hay mucho que hacer en esta región más bien inhóspita. Sin embargo, no es mala idea que busques arcones del tesoro (Fig. 1) y hagas acopio de objetos (¡siempre y cuando no te den miedo los rayos!). También puedes darte un rulo por las Casas del Viajero de Rin (Mapa 13-4); encontrarás una llave y un lista de precios de la tienda en la página 96. La Ultrapoción y el accesorio Anillo de Thor no estarán a la venta aquí hasta más adelante, en otro capítulo.



01



BOSQUE DE MACALANIA

Bosque de Macalania

17-3 Zona norte

17-6 Zona norte

17-7 Camino al lago

17-5 Centro

17-8 Fuente sagrada

17-12 Zona de acampada

Lago Macalania

17-2 Central

Bevelle – Gran puente

17-15 Ante Casa Rin

17-4 Zona sur

17-10 Extremo norte

17-11 Vía a Llanura Calma

17-16 Casa Rin

17-14 Extremo norte

17-9 Camino a Bevelle

17-13 Fuente sagrada

17-1 Zona sur

Llanura de la calma – Zona sur

LEYENDAS

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	1	Anillo del hielo	1
A	2	Halo de hielo	1
A	3	Anillo de Ageb	1
A	5	Anillo gélido	1
B	1	Éter+	1
B	2	Manilla de plata	1
B	3	Manilla de oro	1
B	5	Manilla rúnica	1
C	1	Ultrapoción	1
C	5	Elixir	1
D	2	Ultrapoción	2
D	3	Poción X	1

MISIÓN: ¡PERSIGUE A OAKA!

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc.

Cuando llegues al Bosque de Macalania oirás una vez más la voz de Yuna. Como en las otras ocasiones, el porcentaje de juego que has visto aumentará.

Tu destino es Ante Casa Rin (Mapa 17-15). Avanza recto desde el punto de partida y verás un camino encendido frente a la Esfera del viajero (Mapa 17-1). Adéntrate por la senda reluciente (Mapa 17-4) (Fig. 1) y relájate porque aquí no toparás con ningún monstruo; ¡disfruta de las vistas! Para llegar al Camino al lago (Mapa 17-7) cruza los caminos del Centro (Mapa 17-5) y de la Zona norte (Mapa 17-6). Ve hacia el norte hasta llegar a Ante Casa Rin. Una vez allí recibirás un Diccionario albhed. Oaka hará una breve aparición antes de darse a la fuga metiéndose en el bosque. Síguele tras tomarte una Ultrapoción que hay en el cofre junto a la Casa Rin. La misión empezará cuando estés de nuevo en el Camino al lago (Mapa 17-7).

En lugar de correr a ciegas tras Oaka, desanda tus pasos por la senda de la Zona norte (Mapa 17-6) hasta llegar de nuevo al Bosque de Macalania, Zona sur (Mapa 17-1). En este camino de vuelta descubrirás que los enemigos han vuelto dispuestos a recuperar el tiempo perdido en este



01



02

camino que antes recorriste sin problemas. Cuando llegues al Bosque de Macalania, Zona sur, Oaka se zafará de ti y se dirigirá al este (Mapa 17-9). Sigue el camino del este y luego ve hacia el norte para alcanzarle en la Zona de acampada (Mapa 17-12) (Fig. 2).

Habla con Oaka. Se te ofrecerán estas respuestas:

- "Esconderle en el barco volador": Oaka abre una tienda a bordo delCelsius para recuperar el dinero de sus deudas, que asciende a un total de 100.000 Guiles.

- "Entregarle a los albhed": Dejas a Oaka a merced de los albhed y te reencuentras con él luego en el Desierto de Bikanel. Infórmate sobre el personaje de Oaka en las páginas 184 y 196.

Digas lo que digas, obtendrás la Losa de atuendos Reina de los hielos. Sigue hasta la siguiente Esfera del viajero y regresa al Celsius.

Un poco más de charla...

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc.

La charla con Tromel también es posible en el Capítulo 2, pero a partir del Capítulo 3 ya no podrá tener lugar.

A Tromel lo encontrarás en el Bosque de Macalania – Fuente sagrada (Mapa 17-8) (Fig. 3). La primera conversación con él tendrá lugar automáticamente en cuanto te acerques. Habla con él otras tres veces y obtendrás el Look súper Filotea. Si éste es el primer Look súper que recibes, también obtendrás la Losa de atuendos Decisión fácil.

Habla con Pukutak en el Bosque de Macalania – Zona norte (Mapa 17-3) (Fig. 4) para incrementar el porcentaje de juego visto. Lo mismo se aplica si hablas con Donga en el Bosque de Macalania – Fuente sagrada (Mapa 17-13) (Fig. 5).


03


04


05

Desierto de Bikanel

Los mapas y leyendas de la zona del Desierto de Bikanel están en la página 74.

¡A cavar en el desierto! Misión: Rescate de piezas para los Albhed

Sólo es posible tras la misión "Carrera contra Leblanc" una vez que has obtenido la Carta de presentación (consulta la página 160).

Cuando llegues al centro del Desierto de Bikanel, sigue a Rikku hasta que se pierda. Por suerte serás rescatado casi de inmediato y te encontrarás en el Desierto, zona oeste (Mapa 9-1), donde recibirás un Diccionario albhed.

Ve a hablar con Paine y Rikku, que están plantados junto al Hover. Luego habla con el conductor que está frente al Hover central y te dirá que debes esperar a que llegue Nhadala para cavar. Para hacer que esto ocurra habla con los dos tipos que hay a la izquierda del Hover y luego dos veces con la mujer que hay más allá, a la izquierda también, antes de dirigirte finalmente una vez más a los dos hombres. También puedes hablar con el piloto. Responde "No" y luego "Sí" cuando toque. Al final llegará Nhadala, con la que tienes que hablar y decir "Mostrarle la carta" en el momento oportuno. Luego dirígete al piloto y pídele que te lleve a la "zona oeste."


01

Tu tarea primordial es rescatar el objeto crítico para la misión trozo de chatarra dentro de los 60 segundos que tienes como límite de tiempo. Para conseguirlo ve a la cruz amarilla del mapa orientativo (Fig. 1) y luego vuelve al Hover. También puedes cavar en busca de otros objetos, pero controla el tiempo. Los encuentros aleatorios que puedan tener lugar durante la excavación no afectarán al límite de tiempo.

Si regresas al Hover antes de que termine el tiempo y has desenterrado el trozo de chatarra, la misión habrá sido completada con éxito. Obtendrás 100 Guiles y Nhadala te premiará con un Rango de excavador. Además recibirás la Losa de atuendos Noche silenciosa y un Elixir. Si se te agota el tiempo y sigues buscando, pídele a Nhadala que te deje intentarlo de nuevo. Puedes dejar de excavar cuando quieras y dar por terminada la misión, pero perderás el derecho a conseguir los objetos antes mencionados. Puedes informarte a fondo sobre la caza del tesoro del desierto en la página 206. Por último, regresa a la Esfera del viajero y vuelve al Celsius.

Bevelle

Los mapas y leyendas de la zona de Bevelle están en la página 62.

Cómo mejorar tu puntuación has visto: y otras cosas...

Sólo es posible después de la Misión: Carrera contra Leblanc

Al llegar a Bevelle sonará la voz en off de Yuna y el porcentaje de juego visto aumentará. Ve a la puerta situada entre Bevelle - Paseo central (Mapa 11-2) y la Sede de Nuevo Yevon (Mapa 11-3). Verás una escena con Baralai que también incrementará el porcentaje de juego visto. Entra en la Sede de Nuevo Yevon y monta en el ascensor para subir (Fig. 1) a hablar otra vez con Baralai y recibir el accesorio Tiara. Entonces puedes volver al Celsius desde la Esfera del viajero del Gran puente (Mapa 11-1).


01

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Kilika
Luca
Camino de Mi'ihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Celsius



LLANURA DE LA CALMA

18-9 Fondo de la gruta

18-7 Barranco

Monte Gagazet/Entrada

18-8 Gruta

18-6 Puente

18-3 Norte

18-2 Centro

18-1 Sur

Bosque de Macalania – Extremo norte

18-5 Ruinas

18-4 Local abandonado

Leyendas (Mapas 18-1 a 18-7)

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	1	Éter	1
B	1	Cola de chocobo	2
C	1	Cola de fénix	1
D	2	Éter	2
E	2	Cola de chocobo	2
F	2	Cola de fénix	2
G	3	Éter	3
H	3	Botines raudos	1
I	3	Omnifénix	1
J	5	Éter+	1
K	5	Anillo acuoso	1
L	5	Omnifénix	2
M	5	Guiles	50000
N	1	Poción	2
O	2	Cola de fénix	2
P	3	Ultrapoción	2
Q	5	Poción X	1
R	1	Cola de fénix	1
S	2	Cola de fénix	1
T	3	Omnifénix	2
U	5	Omnifénix	2
	1-5	Minijuego: Alas de la fortuna	-
	1-5	Minijuego: Lagarto a la fuga	-
	1-5	Minijuego: Lupódromo	-

Leyendas (Mapas 18-8 y 18-9)

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	3	Anillo del hielo	1
B	3	Anillo del agua	1
C	3	Halo de rayo	1
D	3	Anillo Muro	1
E	5	Anillo de Ageb	1
F	5	Haz tormentoso	1
G	5	Anillo de Sobek	1
H	5	Anillo seguro	1
I	3	Anillo estelar	1
J	5	Gota de rocío	1

La tienda del Centro (Mapa 18-1)

Objeto	Guil	Efecto
Poción	50	Restaura 200 VIT
Cola de fénix	100	Resucita a un personaje fuera de combate
Antídoto	50	Cura Veneno
Colirio	50	Cura Ceguera
Hierba del eco	50	Cura Mudez
Aguja de oro	50	Cura Piedra
Agua bendita	300	Cura Maldición, Cámbiate y Exp 0
Aro de hierro	500	Incrementa la VIT máxima en un 20%
Manilla de plata	500	Incrementa el máximo de PM en un 40%
Muñequera	1000	Fuerza +10
Fetiche	1000	Poder mág. +10



Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Celsius

¡A jugar en la Llanura!

En los Capítulos 1, 2, 3 y 5 tendrás la oportunidad de participar en tres emocionantes minijuegos, entre otras cosas, si te inscribes para El fin de la guerra publicitaria.

Verás que hay Hovers en tres lugares de la Llanura de la calma. Frente a cada Hover hay dos personas plantadas que son empleados de Celesta S.A. y Argenta S.A., dos empresas rivales que ofrecen el servicio de transporte Hover para trasladarse por la Llanura de la calma. Rikku y Paine tienen 100 puntos de cada compañía para que los gastes tú en las atracciones de la Llanura de la calma. Celesta S.A. y Argenta S.A. estarán encantadas de que les hagas trabajillos como relaciones públicas en nombre de la empresa, así que en tu mano está apuntarte. Las cosas se pueden poner muy competitivas en la Llanura de la calma, así que ino te creas que puedes trabajar para las dos al mismo tiempo! Infórmate bien sobre las misiones de "El fin de la guerra publicitaria" en la página 200. Cuando hables con los empleados de las compañías aparecerán las siguientes opciones:

- **Jugar:** Lupódromo, Lagarto a la fuga o Alas de la fortuna. Hallarás información más detallada en las páginas siguientes.
- **Explicación del juego:** Una breve explicación de cada minijuego.
- **Comprar puntos:** Rikku y Paine te darán 100 puntos por compañía para empezar. Puedes comprar un punto por 10 Guiles. Sin embargo, los puntos no se pueden volver a convertir en Guiles.
- **Canjear puntos por artículos:** Comprar objetos con los puntos. Los objetos pueden resultar más caros que en las tiendas normales de Spira, pero algunos será difícil encontrarlos en otra parte. Tienes una lista detallada en la sección de "El fin de la guerra publicitaria" de la página 200.
- **Subir al hover:** Usar el servicio de transporte, que tienes explicado a continuación en un párrafo.
- **Menú de la campaña:** Entérate de todo lo que concierne a El fin de la guerra publicitaria entre Celesta S.A. y Argenta S.A. en la página 201.

El fin de la guerra publicitaria

Actúa en nombre de Celesta S.A. o Argenta S.A. y promociona sus servicios por Spira.

Te puedes convertir en agente publicitario de Celesta S.A. o de Argenta S.A. hablando con el empleado correspondiente de la empresa en una de las casetas de la Llanura de la calma. Selecciona "Menú de la campaña" y luego "Inscribirse en la campaña". Entonces podrás hablar con la gente que te encuentres por Spira apretando ⓔ, para promocionar las ventajas de la compañía que hayas elegido. Esto lleva tiempo pero reporta grandes beneficios. Consulta la información sobre "El fin de la guerra publicitaria" en la página 202.

Subir al Hover

Puedes utilizar los servicios del Hover de la Llanura de la calma por 10 puntos.

Celesta S.A. y Argenta S.A. proporcionan un servicio de transporte en Hover para moverse por la Llanura de la calma. Puedes salir de los siguientes lugares:

1. Lupódromo (punto "X" en el mapa – Fig. 1)
2. Lagarto a la fuga (punto "W" en el mapa – Fig. 2)
3. Alas de la fortuna (punto "V" en el mapa – Fig. 3)

Habla con uno de los empleados de Celesta S.A. o Argenta S.A. para escoger entre las siguientes destinaciones:

1. Lupódromo (punto "X" en el mapa – Fig. 1)
2. Lagarto a la fuga (punto "W" en el mapa – Fig. 2)
3. Alas de la fortuna (punto "V" en el mapa – Fig. 3)
4. Macalania (cruce hacia el Bosque de Macalania – Extremo norte)
5. Gagazet (cruce hacia Monte Gagazet/Entrada)
6. Casas del Viajero (la tienda que hay en medio de la Llanura de la calma)

Cuando hayas usado el servicio de Hover diez veces recibirás el Vale de descuento y el precio del trayecto se reducirá a 5 puntos. El Vale de descuento de la Llanura de la Calma es válido para viajar tanto con Celesta S.A. como con Argenta S.A.



01



02



03

MINIJUEGO: LUPÓDROMO

En los Capítulos 1, 2, 3 y 5 puedes apostar en una carrera extraordinaria situada en la Llanura de la Calma - Zona sur (punto "X" en el mapa). Habla con alguien de Celesta S.A. o de Argenta S.A. para empezar.

En el Lupódromo, cinco monstruos Lobos compiten entre ellos. Cuantos más puntos apuestes, más podrás ganar. Primero selecciona el Nivel de la carrera en la que quieres apostar. Los Niveles disponibles dependen de tu nivel de publicidad. Entonces tendrás la opción de apostar como te mostramos a continuación:

- Apuesta a ganador: Apostar por el ganador.

- Apuesta doble: Apostar por el ganador y por el segundo.

Las Cotizaciones de las apuestas para cada Lobo se muestran en la esquina superior izquierda de la pantalla, junto al número de contendiente. Si apuestas por un favorito, los puntos estarán probablemente a salvo pero tus ganancias potenciales serán bajas. Si apuestas, por ejemplo, 5 boletos a un Lobo con Cotizaciones de 1,23, en caso de victoria sólo obtendrás 6 puntos, ya que la cantidad de puntos se multiplicará por el valor de las Cotizaciones y se redondeará a la baja. Puedes colocar boletos usando los botones direccionales del pad y la ⊗. Los boletos representan tus puntos sobre una base de 1:1. Una vez colocados puedes empezar la carrera o seguir apostando seleccionando "Apostar." Puedes hacer una apuesta simple y una doble por carrera. Durante la carrera podrás seguir las posiciones de cada competidor en lo alto de la pantalla. Una vez comenzada la carrera, los valores de Resistencia de los Lobos determinarán si sus atributos cambian o no. Cuanto mayor sea el valor de Fluctuación, más probabilidades hay de que los atributos mejoren. En ciertos momentos de la carrera, el valor de Rapidez se recalculará (según el Remate y la Suerte); normalmente se reduce, pero si los valores de Remate y Suerte son altos, la Rapidez puede aumentar.

Los datos sobre los participantes en la carrera son los siguientes (estúdiatelos bien para apostar sabiamente):

Atributos	Descripción
Rapidez	La velocidad del Lobo al salir. Cuanto más alto sea el número, más correrá el monstruo. Durante la carrera, los atributos Remate y Suerte influirán en la Rapidez. La Rapidez también se altera en función del Nivel escogido
Remate	La fuerza y la resistencia de la criatura. Cuanto mayor sea el número, más aguantará
Suerte	La habilidad del Lobo para esprintar, lo cual influye en la velocidad al final de la carrera. Cuanta más, mejor
Resistencia	La probabilidad de que los atributos del Lobo cambien durante la batalla es directamente proporcional al número. Los atributos pueden variar a mejor y a peor
Fluctuación	Los monstruos con un valor de Fluctuación alto normalmente empezarán bien y los cambios que se produzcan serán, por lo general, positivos
General	La valoración global de los atributos del Lobo. Cuanto más alto sea el número, mejor. La media está en 50

MINIJUEGO: ALAS DE LA FORTUNA

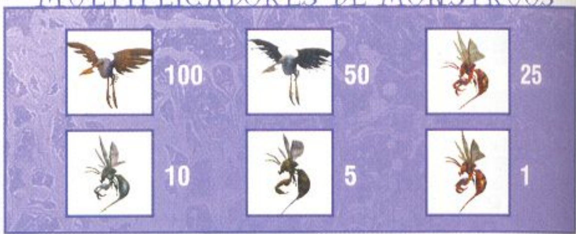
En los Capítulos 1, 2, 3 y 5 puedes jugar a este minijuego en la Llanura de la Calma - Zona norte (punto "V" en el mapa). Habla con alguien de Celesta S.A. o de Argenta S.A. para empezar.

El Nivel del juego está determinado por el de tu publicidad. Puedes comprar un máximo de 5 boletos por juego y el coste depende del Nivel de juego elegido.

El minijuego Alas de la fortuna es similar a una máquina tragaperras, sólo que éste tiene tres filas de monstruos voladores en lugar de sietes y cerezas. ¡Mucho más divertido! Detén primero la fila de arriba apretando ⊗, luego la del medio y luego la de abajo. Para ganar puntos tienes que alinear tres monstruos del mismo tipo en una columna.

Tus ganancias dependerán de la especie de monstruo que consigas alinear. Cada especie está asociada a un valor por el que será multiplicada tu apuesta. Si, por ejemplo, has colocado 3 boletos y consigues alinear tres monstruos Cénzalo, ganarás 30 puntos (3x10=30). Si te parece que esto es demasiado simple, no te confíes y ándate con ojo porque no es tan sencillo. A diferencia de lo que ocurre con los sietes y las cerezas, a los monstruos no les hace ninguna gracia que los conviertan en objeto de un juego y a veces se rebotan hasta el punto de no respetar tu buen hacer. Cuanto más alto sea el valor del monstruo y más avanzado estés dentro del juego, menos probabilidades hay de que el monstruo se deje pillar para formar parte de una columna ganadora.

MULTIPLICADORES DE MONSTRUOS



MINIJUEGO: LAGARTO A LA FUGA

En los Capítulos 1, 2, 3 y 5 puedes participar en este atípico evento que tiene lugar en la Llanura de la calma - Parte central (punto "W" en el mapa). Habla con alguien de Celesta S.A. o de Argenta S.A. para empezar.

Este minijuego consiste en llevar a un lagarto por un campo infestado de monstruos. Primero selecciona el Nivel de juego y luego decide cuántos boletos quieres jugarte usando los botones direccionales y la ⊗. Puedes apostar un máximo de 5 boletos que corresponden a tus puntos sobre una base de 1:1.

Cada carrera tiene un límite de tiempo de 800 unidades. El nivel de dificultad influirá en cómo se gastan y las unidades que quedan al final de la carrera determinan el factor de las ganancias. El campo tiene 8 cuadros de ancho y 9 de largo desde el punto de salida –que se selecciona de forma aleatoria– hasta la línea de llegada. Tienes que guiar al lagarto desde la parte inferior de la pantalla hasta la superior y sólo puedes moverlo en línea recta o en diagonal hacia delante. Los cuadros están organizados según un patrón basado en colores:

- ■ Puedes ir en esta dirección.

- ■ Puedes ir en esta dirección, pero ¡no te cuelgues demasiado!

- ■ Si vas en esta dirección serás atacado por un contrincante.

Si topas con un oponente, la competición terminará de forma inmediata. Estudia el patrón de movimiento del contrincante para asegurarte que llegas a la meta sano y salvo:

- Cascos: Se mueven a izquierda y derecha y sólo atacan cuando algo se cruza en su camino.

- Boms: Giran lentamente y disparan llamas hacia los cuadros vecinos en la dirección a la que miran (sólo en horizontal y en vertical, nunca en diagonal). >>

>>

- Dracos: Actúan de forma similar a los Cascos, pero corren hacia ti si te mueves frente a ellos. Déjales margen de movimiento siempre que puedas y procura estar siempre detrás de ellos.

Cuando cruces la línea de llegada, el tiempo que quede será grabado y se calculará tu factor (consulta la tabla de abajo). Entonces puedes decidir si sigues jugando o no para incrementar el factor. Te recomendamos que sigas jugando porque si no tus ganancias serán casi siempre muy bajas. En teoría es posible incrementar el factor hasta 100 tras muchas carreras. No olvides que lo perderás todo si topas con un contrincante, así que idirige al reptil con cuidado!

Calcula tu factor

Tiempo total restante	Factor
0-99	0
100-199	1,0
200-299	1,3
300-399	1,8
400-499	2,5
500-699	3,4
700-999	4,5
1000-1399	5,8
1400-1899	7,0
1900-2399	8,5
2400-2999	10,0
3000-3599	20,0
3600-4199	45,0
4200-4999	60,0
5000-5999	80,0
6000 o más	100,0

Se busca novia

Cerca de las Casas del Viajero de la Llanura de la calma puedes hablar con un padre desesperado por encontrar una mujer con la que casar a su hijo. Puedes ofrecerle tus servicios de casamentera en los Capítulos 1 a 3.

Responde a su petición que le encontrarás una novia a su hijo con un "¡Vale!". A partir de ahora podrás hablar con varias personas de las que pululan por Spira apretando ◎ para intentar convencerlas de que el novio que las espera es un buen partido. Sin embargo, no toda la gente a la que te acerques responderá. En las páginas 200-205 encontrarás un listado en el que se detallan las personas con las que debes hablar y las frases que debes decir.

Cuando te acercas a alguien y aprietas ◎, selecciona "Hacer de Cupido". Se te ofrecerán cinco frases entre las que escoger:

1. "¿Le gustaría casarse en la Llanura de la Calma?"
2. "¡Conozco al hombre ideal para ti!"
3. "El heredero de Argenta S.A. busca pareja"
4. "Alguien te espera en la Llanura de la Calma"
5. "¿Cree usted en el destino?"

Su reacción dependerá de la frase que elijas. Cuanto más positiva sea su reacción, más puntos recibirás (tal como se muestra en la tabla). Para saber cuál es tu puntuación en cada momento tienes que hablar con el padre del desventurado joven en el Capítulo 1-4; él te relatará con entusiasmo cómo va tu actuación.

Reacción	Puntos
¡Está bastante entusiasmada!	5
Se ha mostrado interesada	3
Parece que no le interesa	2
Le has causado una mala impresión	1
Le has caído fatal...	0

Nota: Tendrás una oportunidad con cada una de las candidatas en cada capítulo del juego y la reacción a cada respuesta será siempre la misma.

Más adelante, en el Capítulo 5, recibirás una recompensa por tus esfuerzos si regresas a la Llanura de la calma y visitas al padre. Las candidatas deseosas de casarse aparecerán en función de los puntos que hayas recopilado y tú obtendrás el Elixir o el Anillo acelerador (dos accesorios). ¡No visites al padre hasta que no hayas terminado de convencer a la gente!

Puntos	Candidatas	Premio
0-29	Ninguna	Elixir
30-49	Una mujer mayor	Anillo acelerador
50-79	1	Anillo acelerador
80-104	2	Anillo acelerador
105-129	3	Anillo acelerador
130 o más	3 y una mujer mayor	Anillo acelerador

Monte Gagazet

Los mapas y leyendas de la zona del Monte Gagazet están en la página 76.

Ganarse la confianza de Ronso

Sólo es posible tras la misión de la Carrera contra Leblanc

Al llegar al Monte Gagazet, Yuna recordará tiempos pasados y se pondrá al día con su antigua guardián, Kimahri. A continuación se incrementará el porcentaje de juego visto.

Durante este encuentro, Garik te formulará una pregunta que tiene tres respuestas posibles (consulta la tabla de abajo). Tu respuesta es importante si quieres ganarte la confianza de Ronso. Puedes hablar con siete Ronsos en los Capítulos 1 y 2 y hacer que aumente tu popularidad dando las respuestas que la mayoría de ellos quieren escuchar. Una respuesta favorable te reportará un punto, mientras que una no satisfactoria hará que se te reste un punto de la puntuación total que tengas. La puntuación máxima de confianza es de 14 puntos e influirá en el resto del juego:

Valor de confianza	Cambios en el transcurso de la partida
7 o menos	No se producen cambios
De 8 a13	Garik lucha con sólo la mitad de su fuerza y no se construye la estatua de Yuna
14	Garik lucha con sólo la mitad de su fuerza; sí se construye la estatua de Yuna

Garik lucha con sólo la mitad de su fuerza
Durante una misión secundaria en el Capítulo 3 tendrá lugar una batalla contra el Ronso Garik. Si tu valor de confianza es de 8 puntos o más, luchará a la defensiva usando magias Coraza y Escudo en lugar de atacar.

La estatua de Yuna
En los Capítulos 1 y 2, se puede oír a la mujer Ronso que está junto a la plataforma del Monte Gagazet/Entrada (Mapa 10-1) (Fig. 1) reflexionando sobre cómo contará la historia de los Ronso. A partir del Capítulo 3 empezará a construir un monumento en el Despeñadero de los oradores (Mapa 10-4). Normalmente no conseguiría completar el proyecto antes de que termine la partida, pero si tu puntuación de confianza es de 14, construirá una estatua de Yuna en el Capítulo 5.


01

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Celsius

Preguntas y respuestas

Ronso	Pregunta/Frase	Respuestas posibles	Puntuación
Garik	(Tras la escena, durante la primera visita.)	Tienes un cuerno estupendo.	0
		Nos encargaremos de Lian y Ayde.	1
		Trata bien a Kimahri, ¿quieres?	-1
Mujer Ronso junto a Kimahri	Alta invocadora Yuna, te lo suplico: Encuentra a Lian y Ayde, por favor.	¡Déjalo en manos de las Gaviotas!	1
		Ayuda a Kimahri, ¿sí?	0
		No puedo prometerte nada...	-1
Mapa 10-1: mujer Ronso a mano derecha	Los guado se han ido de Guadosalam.	¿No te imaginas cosas?	-1
		Creo que tienes razón.	1
		¿Ajá?	0
Mapa 10-1: Ronso que corre por ahí	Están ocultos y traman algo.	Este lugar se ve más solitario.	0
		Nunca los olvidaré.	1
		Yo no tengo la culpa...	-1
Mapa 10-1: Otro Ronso que corre por ahí	Hace dos años perdimos a muchos compañeros. Nuestra pena es más profunda que las nieves del Gagazet.	Debéis superar la tristeza.	0
		Entiendo cómo os sentís.	1
		¿Ah, sí?	-1
Mapa 10-1: Ronso con armadura roja a mano izquierda	¡Nunca perdonaré a Seymour ni a los guado!	El odio no conduce a nada.	-1
		Sí, es imperdonable.	1
		Haz como te plazca.	0
Mapa 10-8: Ronso del Monte Gagazet/Entrada, cerca de las escaleras	El poder de los oradores se ha debilitado, y se han secado las lagunas de la caverna. Sin duda se avecinan cambios para los ronso.	La caverna no tiene nada que ver con los ronso.	0
		Ojalá sean cambios para bien.	1
		¿Ajá?	-1

Una vestisfera nueva

Sólo es posible tras la misión Carrera contra Leblanc

Habla con Kimahri hasta que tengas que contestar una de estas cosas:

- "¿Has hablado con los demás?"
- "Debes aprender a afrontar tus problemas."
- "¿Por qué no lo dejas correr por ahora?"

• "Debes aprender a afrontar tus problemas." es la respuesta que garantiza que obtendrás la vestisfera Trainer en el Capítulo 3.





Celsius

Los mapas y leyendas de la zona del Celsius están en la página 55.

Incrementa el porcentaje de juego visto por cortesía de Clasko

Sólo es posible si invitas a Clasko a bordo del Celsius tras la misión de las Rocas hongo ¡Extermina los monstruos de la senda! (consulta la página 160).

Para incrementar el porcentaje de juego visto, habla con Clasko en la Zona de recreo (Fig. 1). No dice mucho, pero su presencia a bordo del Celsius influirá en los acontecimientos posteriores.

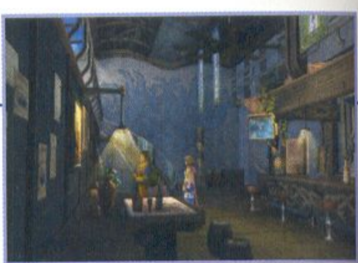


01

De compras y saldando las deudas de Oaka

Sólo es posible si invitas a Oaka a bordo del Celsius durante la misión del Bosque de Macalania ¡Persigue a Oaka! (consulta la página 162).

Habla con Oaka en la Zona de recreo (Fig. 2) para comprarle cosas baratas y saldar sus deudas. Puedes averiguar más sobre Oaka, sus bienes y sus deudas en las páginas 184 y 196.



02

Misiones secundarias, Capítulo 2

Isla Besaid

Los mapas y las leyendas correspondientes a la región de Isla Besaid se encuentran en las páginas 61 y 88.

Cómo mejorar tu puntuación HAS VISTO:

Al llegar a la Camino del pueblo (mapa 4-8), te encontrarás con el equipo de Blitzbol de los Besaid Aurochs (fig. 1). Tras la escena siguiente mejorará tu puntuación HAS VISTO: hayas o no hayas devuelto la esfera al principio del Capítulo 2. Si juegas más de una partida completa de Final Fantasy X-2 tendrías que entregar la esfera a una facción distinta en cada ocasión para ir mejorando cada vez más tu puntuación HAS VISTO:.


01

Misión: Matar o morir - Desafío

Habla con Beclem, que estará cerca de la Esfera del viajero del Camino del pueblo (mapa 4-8) (fig. 2). Te retará a un concurso de tiro al monstruo. Además de ser un buen entretenimiento, en esta competición puedes ganar objetos valiosos si obtienes buenos resultados. En la página 210 encontrarás todo lo que pueda interesarte saber sobre esta prueba.


02

Más cosas...

No olvides abrir los cofres que están marcados en el mapa. Y no te molestes en gastar tus fondos en la carísima Llave de Besaid en la Tienda (mapa 4-10), en caso de que no la haya comprado alguna otra persona. Necesitarás la llave para entrar en el pasadizo secreto de la cueva (mapa 4-17), pero en el Capítulo 3 puedes conseguir gratis este Objeto raro.

Isla Kilika

Los mapas y las leyendas de la región de Isla Kilika están en las páginas 67 y 89.

Cómo mejorar tu puntuación HAS VISTO:

Al llegar a Puerto Kilika/Muelle (mapa 6-1), verás a Dona. La escena de este encuentro elevará tu puntuación Has visto:, y si, además, al principio del Capítulo 2 entregaste la esfera a Nuevo Yevon, la puntuación aumentará todavía más. Después de abrir los dos cofres, puedes volver a la Celsius.

Luca



Los mapas y las leyendas de la región de Luca están en las páginas 52 y 157.

Cómo mejorar tu puntuación HAS VISTO:

Al llegar a Luca te encontrarás con una periodista llamada Shelinda en Luca/Plaza (mapa 1-9). A continuación verás una escena larga durante la cual puedes cambiar la perspectiva de la cámara usando L1 y R1. Después te hará una entrevista en la que puedes elegir tus respuestas entre varias opciones; escoge las que quieras, porque no afecta al desarrollo del juego. Después de este episodio, tu puntuación Has visto: habrá aumentado un poco y Shelinda te entregará la Losa Glotón insaciable.

El cofre de Luca/Muelle n.ø 5 (mapa 1-4) estará ahora vacío. El único cofre por el que vale la pena dar un paseo es el que se encuentra en Luca/Salida (mapa 1-10).

Juego de cartas

Habla con la señora del kiosco de Estadio de Luca/Entrada (mapa 1-5) para participar en este minijuego. Si contestas "No", te explicará el Juego de cartas. Si quieres saber más cosas sobre este pasatiempo tan adictivo, lee la sección correspondiente en la página 211.

Esferas de audio y esferas de vídeo

Si tienes algo de dinero suelto, puedes comprar esferas de audio y esferas de vídeo.

Puedes comprar esferas de audio y esferas de vídeo en el Auditorio de Luca/Recepción (mapa 1-12 – fig. 1) y reproducirlas en el auditorio. Por 1.000 Guiles puedes comprar esferas de audio con música de la banda sonora de Final Fantasy X-2. Las esferas de vídeo, que contienen todas las escenas animadas que has visto hasta este punto del juego, cuestan 2.000 Guiles.

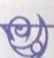

01

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas Hongo
Río de la Luna
Guadosalam
Llanura de los Rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la Calma
Monte Gagazet
Ruinas de Zanarkand
Celsius



CAMINO DE MIIHEN

Los mapas y leyendas de la región del Camino de Miihen están en la página 158.



¡A cazar chocobos! - Misión: ¡A por el chocobo!

Al llegar a Miihen/Frente a la Casa Rin (mapa 16-4), entra en la Casa Rin (mapa 16-5). Después de la escena, sal y sigue a Cali hasta el borde del precipicio para hablar con ella (fig. 1). Puedes elegir libremente la primera respuesta, pero la segunda tiene que ser "¡Claro que sí!". Ello mejorará tu puntuación Has visto: y marcará el inicio de la cacería de Chocobos. Cuando comiences la misión desaparecerá la Esfera del viajero (mapa 16-4), o sea que te conviene grabar la partida antes de hablar con Cali.



01



02

Plumas de Chocobo	Objetos
0	Nada
1-3	Cola de chocobo x 2
4-14	Cola de chocobo x 3
15-17	Pluma de chocobo x 2
18-21	Pluma de chocobo x 3

Plumas de Chocobo	Premio
0	Nada
1-3	Reloj de oro
4-14	Cola de chocobo
15-17	Pluma de chocobo x 2

Sigue a la "capitana" Rikku hasta Camino Miihen/Parte central (mapa 16-3) y corre hacia Camino de Miihen/Parte sur (mapa 16-2). En el camino tropezarás con algunas plumas amarillas de Chocobo. Pasa por encima de ellas para recogerlas (fig. 2). Rikku se parará en algún momento y señalará objetos a ambos lados del camino. El tipo y la cantidad de estos objetos dependerá del número de plumas que hayas recogido, tal y como indica la tabla. Si sigues las indicaciones de Rikku y recoges los objetos (mapa 16-2), el Chocobo se escapará y tendrás que comenzar de nuevo la cacería.



03



04

Si te alejas demasiado de Rikku al recoger plumas de Chocobo, comenzará una cuenta atrás. Tienes que volver con Rikku antes de que llegue a cero, porque si no perderás de vista al Chocobo y tendrás que empezar de nuevo. Cuando llegues a Camino de Miihen/Parte sur (mapa 16-2), puedes recibir algún premio en función de la cantidad de plumas de Chocobo que hayas recopilado.

Camina por el Camino de Miihen/Parte sur (mapa 16-2), y verás que el Chocobo se está tomando un descanso. Cuando te acerques, intentará salir corriendo de nuevo pero podrás alcanzarlo con facilidad (fig. 3). Ahora comenzará el minijuego ¡Atrapa al chocobo!. Tienes que cerrarle el paso todo el rato al Chocobo hasta vencer su resistencia. Adivina si el Chocobo va a salir hacia la izquierda, la derecha o recto, y aprieta los botones direccionales correspondientes. El Chocobo tratará de escapar ocho veces. Después de cada uno de ellos tienes que correr tras el Chocobo; la persecución se desarrollará en función de lo airoso que hayas salido adivinando los movimientos del animal:

- A partir del quinto intento, el Chocobo perderá la concentración y mirará hacia la dirección en la que va a correr (fig. 4).
- Si consigues cerrarle el paso entre cuatro y seis veces, a continuación verás la versión 1 del juego de captura.
- Si le impides el paso siete u ocho veces, verás la versión 2.
- Si fallas más de cinco veces, el Chocobo se te escapará.

Captura (versión 1)
Sigue a Rikku hasta el Extremo sur (mapa 16-1); la verás en el mapa indicada con una flecha blanca. Ve a la derecha, hacia la ruina, y luego a la izquierda, hacia la bóveda deteriorada de la torre. Al final alcanzarás a Rikku en la parte inferior del Extremo sur. Vuelve al camino principal y volverás a encontrar a Rikku. Sin embargo, todavía no has capturado al Chocobo, y Rikku no te sirve porque no es exactamente un pájaro amarillo de grandes dimensiones. No sigas gastando la suela de los zapatos y pídele ayuda al piloto de hovers (fig. 5). Habla dos veces con ella y respóndele "Sí, por favor." para pasar a la versión 2 de este minijuego, que está descrita a continuación.



05

La escena en la que Rikku se cae por el borde depende de la forma en que salgas de la bóveda. Si después de esta escena vas hacia el sur en dirección a Luca, además, ello afectará a la misión Detective Rin en el Capítulo 4.

Captura (versión 2)
La segunda fase de la caza del Chocobo comenzará en Frente a la Casa Rin (mapa 16-4). La Esfera del viajero vuelve a estar en su sitio; sigue a Rikku y Paine hacia el Sur del Nuevo Camino (mapa 16-6), donde comenzará una cuenta atrás: tienes un minuto y medio para llegar al Sur del Viejo camino (mapa 16-10).

No obstante, si después de la misión ¡Extermina los monstruos de la Senda!! en el Capítulo 1 invitaste a Clasko a la Celsius (consulta la página 160), ahora aparecerá como por ensalmo para ayudar a las Gaviotas y la cuenta atrás durará un minuto más. Sal hacia el Sur del Viejo camino. Los encuentros aleatorios no tendrán efecto en el límite de tiempo, pero sí lo tendrán los segundos que dediques a hablar con gente y abrir cofres. Tienes que derrotar al jefe Comechocobos para cumplir la misión. Si Cali cabalga sobre un Chocobo tras el combate (consulta la tabla inferior), recibirás la Losa Protección lunar y volverás automáticamente a la Celsius.

Retorna de inmediato al Camino de Miihen; allí te encontrarás con varias personas (¡y un pájaro amarillo grandote!) reunidas Frente a la Casa Rin (mapa 16-4), en función del éxito que hayas tenido en ¡A por el chocobo!. Habla con Cali y Clasko y selecciona "¡Claro que sí!" para invitarlos a todos a bordo de la nave. Este acto de hospitalidad influirá en los acontecimientos futuros, sobre todo en la Llanura de la Calma.

Resultados posibles

Chocobo atrapado	Clasko alarga la cuenta atrás	Alcanzas a Cali en el límite de tiempo	Cali cabalga un Chocobo tras la victoria	Frente a la Casa Rin tras la misión
Sí	Sí	Sí	Sí	Cali, Clasko, Chocobo
		No	No	Cali, Clasko
	No	Sí	Sí	Cali, Chocobo
		No	No	Cali
Sí	Sí	Sí	Sí	Cali, Clasko, Chocobo
		No	No	Cali, Clasko
	No	Sí	No	Cali
		No	No	Cali

El jefe Comechocobos

Equipa a tus personajes con accesorios que revistan sus ataques de elemento Piro. El ataque Sable ardiente de Guerrera funciona bien con la magia Piro de Maga negra. La magia Coraza de Maga blanca protege al equipo contra los ataques físicos, mientras que las magias Rezar y Cura sirven para restaurar la VIT perdida. Si aplicas estas tácticas de solvencia contrastada y, además, ablandas repetidamente al monstruo con Rompecoraza, no tendrás problemas para derrotar al Comechocobos.

COMECHOCOBOS								Localización	Camino Miihen, Vía Laberinto oculto*		
Ultraesencia	✓	Especie	Comilón ·	Capítulos	1 **2** 3 4 **5**	Nivel	11 (16)	VIT	2350 (2993)	PM	230 (230)
Fuerza	92 (101)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	27 (27)	Def. mágica	4 (4)	Fuego x2	Rayo -	Gravedad INM	
Rapidez	72 (94)	Suerte	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío -	Agua -	Sacro -	
Robar	50% (50%)	Normal	Poción X x1 (Anillo de luz x1)			Soborno	Normal	-			
Guiles	2000 (3000)	Raro	Poción X x2 (Anillo de luz x2)				Raro	-			
Característica	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (24%)									
Abandonar	Normal	Anillo Muro x1 (Poción X x3)				EXP		AP		Guiles	
100 % (100 %)	Raro	Anillo Muro x1 (Poción X x5)				350 (680)		1 (2)		500 (770)	

* sólo si has derrotado al Comechocobos en el Camino de Miihen

A PROPÓSITO...

Si todavía no has encontrado el Uniforme del sindicato cerca del Templo de Djose y entras en el Extremo norte (mapa 16-8) desde el Norte del Nuevo camino (mapa 16-7), verás a Leblanc y sus hombre corriendo hacia la Senda de las Rocas Hongo.

SENDA DE LAS ROCAS HONGO

Los mapas y las leyendas de la región de la Senda de las Rocas Hongo están en la página 159.

¡ATRAVIESA LA SENDA!
MISIÓN: ¡ATRAVIESA LAS DEFENSAS DE LA LIGA JUVENIL!

Sólo es posible si has entregado la esfera a Nuevo Yevon al principio del Capítulo 2.

Al llegar a la Senda de las Rocas Hongo (mapa 15-1), sigue la flecha roja en el mapa hasta dar con Yaibal. Después continúa por el Camino del barranco (mapa 15-2) para comenzar la misión. Antes de pisar la plataforma de piedra (fig. 1), lucha contra los dos guardias que van a por ti. No puedes escapar de esta batalla ni de la que sigue contra los soldados de la Liga Juvenil.

Tras la tercera batalla Colega colega te avisará por radio de que han detectado una señal que indica la presencia de una esfera en el barranco (mapa 15-3). Baja los peldaños (fig. 2) para llegar al barranco. Sigue el camino hasta llegar al pasadizo que va al norte (mapa 15-4). Al final de este te encontrarás a Nooj, que te dará la Esfera Escarlata 7. Después retorna al Camino del barranco (mapa 15-2).

Cuando vuelvas a llegar arriba sigue la flecha roja del mapa. Tendrás que luchar contra el primero de los dos Ochús soñolientos (fig. 3); cuando la batalla comience, no podrás escapar de ella.

Derrota dos soldados más de la Liga Juvenil antes del asalto contra Elma y dos combatientes; luego usa la plataforma para llegar al ascensor y acabar la misión. Recibirás el Manto de viajero y la Losa Espejo reluciente en recompensa por tus esfuerzos, y luego volverás a la Celsius.


01


02


03

Las jefas Elma y Combatientes

Elma usa Sueño y Freno, o sea que protégete con los accesorios correspondientes. Tu Estrella pop tiene que usar el Son de torero o la Baile aburrido y los otros dos personajes deben concentrarse en eliminar a las dos Combatientes (422 VIT) antes de ocuparse de Elma (1.640 VIT), que usará Prisa para acelerar sus propios ataques. Si les haces mucho daño a las Combatientes, usarán Ultrapociones para recuperar su VIT. Puedes neutralizar esta táctica con Robar cordura para inflingir Berserker o Baile quieto para provocar Paro.

ELMA								Localización	Senda de las Rocas Hongo		
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1 **2** 3 4	Nivel	22	VIT	1640	PM	450
Fuerza	29	Def. física	18	Poder Mág.	77	Def. mágica	48	Fuego -	Rayo -	Gravedad INM	
Rapidez	73	Suerte	12	Evasión	31	Accuracy	0	Frío -	Agua -	Sacro -	
Robar	50%	Normal	Cola de fénix x3			Soborno	Normal	-			
Guiles	800	Raro	Mega Phoenix x2				Raro	-			
Característica	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistencia:	Sueño (20%), Justicia (4%)									
Abandonar	Normal	Anillo Muro x1				EXP		AP		Guiles	
100 %	Raro	Anillo Muro x1				200		2		230	



RÍO DE LA LUNA

Los mapas y leyendas de la región del Río de la Luna están en la página 94.



¡A vender entradas! - Misión: Venta de entradas

Cuando llegues al Shupaf sur (mapa 12-3), ve a lka derecha hacia la Orilla sur (mapa 12-2) y habla con Tobli (fig. 1), que te pedirá que vendas entradas de su concierto. Contesta "Probarlo" para comenzar la misión. Tobli quiere 1.000 Guiles por entrada, o sea que sólo sacarás beneficios si los vendes a una media superior a este precio. No te preocupes si por alguna entrada no sacas más que unos pocos Guiles. Lo importante es vender todas las entradas y no acabar con pérdidas. Si en el Río de la Luna hablaste con Tobli durante el Capítulo 1 y cumpliste la misión ¡Escolta el carro de mercancías! cubriendo todos los objetivos, te venderá las entradas a tan sólo 500 Guiles.

Tienes que vender diez entradas. Pulsa ◎ para hablar con la gente y tratar de colocarles una entrada. Tendrás la oportunidad de fijar tu precio, pero ten cuidado porque si pides demasiado (y también si pides demasiado poco) perderás la venta. Más abajo verás una guía para conseguir el máximo beneficio posible.

Comienza bajando desde el carro y verás a una mujer (fig. 2) que te comprará una entrada por 1.500 Guiles. Continúa hacia la Senda sur (mapa 12-1) y sigue adelante hasta que des con otra mujer dispuesta a pagar 1.500 Guiles.

Luego vuelve al carro y ve por la izquierda siguiendo la orilla hasta llegar a la Esfera del viajero. Aquí puedes venderle otra entrada a 1.500 Guiles a la señora que está inmediatamente debajo de la Esfera del viajero.

Continúa por la izquierda hacia el Shupaf sur (mapa 12-4) y véndele una entrada al tipo de la esquina inferior izquierda de la pantalla (fig. 3) por 2.000 Guiles y luego otro por 1.500 Guiles a la persona que está en los peldaños.

A continuación puedes cruzar el Río de la Luna en Shupaf para buscar más clientes. La señora que está junto a la máquina giratoria y la chica de al lado del Hypello pagarán 2.000 Guiles cada una. Cuando pases a la siguiente pantalla por la izquierda, otra mujer que estará a este lado del camino desembolsará 2.000 Guiles.

Por último, ve a la izquierda por la Senda norte (mapa 12-8); al primer hombre que veas le podrás vender una entrada por 1.500 Guiles, y el que está al final del camino apoquinará 2.000 Guiles. Así habrás conseguido beneficios en cada uno de las entradas que has vendido. ¡Tobli estará impresionado!

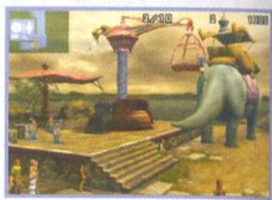
En este punto volverás automáticamente con Tobli. Según tus resultados, puede entregarte algún premio (consulta la tabla), pero es posible que no te dé nada. Aun si este es el caso, coronar esta misión con éxito y obtener beneficios influye positivamente en los acontecimientos posteriores.




01



02



03

Entradas vendidas	¿Cumpliste a la perfección la misión ¡Escolta el carro de mercancías! en el Capítulo 1?	¿Has sacado beneficios de la venta de entradas?	Premio
0 a 5	-	-	-
6 a 9	Sí	Sí	Fuente de magia y el beneficio en Guiles
		No	-
	No	Sí	Vestisfera Cazadora, Losa Fuente de magia y el beneficio en Guiles
		No	Cazadora dressphere
10	Sí	Sí	Losa Fuente de magia, Cinto de fuerza y el beneficio en Guiles
		No	Losa Fuente de magia, Cinto de fuerza
	No	Sí	Vestisfera Cazadora, Losa Fuente de magia y el beneficio en Guiles
		No	Vestisfera Cazadora, Losa Fuente de magia



GUADOSALAM

Los mapas y leyendas de la región de Guadosalam están en las páginas 71 y 79.



¿Quién quiere información?

Esta información tan valiosa sólo la recibirás una vez durante esta misión, o sea que es buena idea grabar la partida antes de visitar al Informante.

Ve y habla con el Informante (mapa 7-2) (fig. 1). Después de regatear un poco, te venderá un dato por 10.000 Guiles, y luego te dará una pista sobre la identidad del comprador. Para que te dé una pista más, pídele otra vez "Información nueva".

01

Aprieta ◎ para hablar con la persona en cuestión y véndele la información. Usa la tabla y el mapa para localizar a este personaje. Si hablas una vez con alguien que no es quien buscas, el valor de mercado de la información se reducirá en 10.000 Guiles. Si esto te llega a suceder tres veces, la información dejará de valer nada. Cuando consigas vender los datos, podrás volver a la Celsius.

Nota: como puedes ver en la tabla, la cantidad de posibles compradores dispuestos a pagar varía enormemente. Por este motivo, si necesitas el dinero (para, por ejemplo, pagar las deudas de Oaka graba la partida inmediatamente antes de visitar al Informante; luego compra los datos y escucha la primera pista, que identificará al comprador. Si se trata de los personajes N, O o P de la tabla, es probable que lo mejor sea vender ya. Si no, sal del juego y carga la partida para repetir el proceso hasta que el comprador sea una persona que te interese.

Persona	Pista 1 del Informante	PVP
A	Es un tipo que está sentado tranquilamente.	25.000
B	Es una mujer.	25.000
C	Está relajado en alguna casa.	25.000
D	Es un tipo que se da aires de hombre importante.	30.000
E	Está justo al lado de una puerta.	30.000
F	Es bastante joven.	30.000
G	Está en una casa.	30.000
H	Puede que quiera entrar en el Sindicato Leblanc.	40.000
I	Está sentado. ¿Pero qué hará en ese lugar?	40.000
J	Está sentado.	50.000
K	Está cerca de una puerta que no se abre.	50.000
L	Aún no sé qué hace exactamente ese tipo.	50.000
M	Es un tipo que está cerca de la salida.	60.000
N	Es una mujer.	70.000
O	Está en un lugar inesperado.	80.000
P	Seguro que te sorprenderás cuando sepas quién es.	100.000

7-3 Oficina de Tobli
7-1 Guadosalam
7-2 Informante
7-4 Tienda

LLANURA DE LOS RAYOS

Los mapas y leyendas de la región de Llanura de los Rayos están en las páginas 95 y 96.

Torres pararrayos

También puedes cumplir esta misión en el Capítulo 3.

01

Cuando llegues a la Llanura de los Rayos Zona sur (mapa 13-1), habla con el albhed que está arrodillado junto a la primera torre (fig. 1). Ofrécete para ayudarle respondiendo, "Ayudarle" y entrará en la Casa Rin (mapa 13-4) , donde podrás hacerle consultas.

02

Aprieta ⊗ para inspeccionar una por una las diez torres y calibrarlas correctamente. Las torres pararrayos están marcadas en forma de cuadrados verdes en el mapa. Para ajustarlas, tienes que apretar diversos botones en el controlador. En la pantalla aparecerán treinta iconos de botones, y tienes que introducirlos. La función de pausa estará desactivada durante la calibración, o sea que no podrás tomarte ningún descanso durante este difícil proceso. Si te equivocas con tres iconos, tendrás que volver a empezar. Las torres tienen diversos grados de dificultad.

Al cruzar la Llanura de los Rayos, te encontrarás con Cid, que está indicado en el mapa con una cruz de color rosa; en el párrafo siguiente hay más información al respecto. Cuando estén calibradas todas las torres, si has ajustado al menos la mitad sin cometer ningún error conseguirás la Losa Honor ancestral si hablas con el albhed de la Casa Rin (mapa 13-4).

Torres de dificultad baja con Rikku: Cuantos más iconos introduzcas correctamente, más rápido comenzarán a aparecer...

Torres de dificultad intermedia con Paine: Tres iconos de botones caerán desde la parte superior de la pantalla. Cuando lleguen a media altura, uno se pondrá intermitente: aprieta el botón que le corresponde antes de que el icono llegue al fondo de la pantalla. Cuantos más iconos introduzcas correctamente, más rápido comenzarán a caer.

Torres de dificultad alta con Yuna: Yuna calibrará las torres difíciles. Tienes que memorizar la secuencia de iconos que aparece en pantalla durante la "fase de memorización" y apretar los botones en el orden correcto durante la "fase de introducción". La torre 10 es todavía más complicada porque tendrás que introducir la secuencia de botones en orden invertido (por ejemplo, tienes que introducir ⊗, ◎, L1 apretando L1, ◎, ⊗). La torre 10 se calibra a distancia desde un lugar separado en la Zona norte (fig. 2) (mapa 13-5).



Encuentro con Cid

Según cómo te hayas portado con Cid en las Ruinas de Zanarkand durante el Capítulo 1 (consulta la página 66), ahora te encontrarás con él en alguno de los lugares señalados de la Zona sur de la Llanura de los Rayos (mapa 13-1).


03

Tu comportamiento hacia Cid en las Ruinas de Zanarkand no afecta a tu puntuación Has visto:; sólo condiciona el lugar de la Zona sur de la Llanura de los Rayos donde aparece ahora (mapa 13-1). Busca la cruz rosa en el mapa (fig. 3), y habla con él Cid para elevar tu puntuación Has visto:.

Encontrarás a Cid en la Llanura de los Rayos Zona sur durante el Capítulo 2. Si no le hablas durante el Capítulo 2, tendrás otra oportunidad para hacerlo en el Capítulo 3. Las condiciones exactas son las siguientes:

- Te quejaste a Cid en el Capítulo 1, pero no le encontraste en el Capítulo 2: la puntuación Has visto: aumentará si lo encuentras en el in Capítulo 3.
- Te quejaste a Cid en el Capítulo 1 le encontraste en el Capítulo 2: no le encontrarás en el Capítulo 3.
- No te quejaste a Cid en el Capítulo 1: sólo aparecerá en el Capítulo 3.



BOSQUE DE MACALANIA

Los mapas y leyendas de la región del Bosque de Macalania están en la página 162.

SE BUSCAN MÚSICOS - MISIÓN: ¡BUSCA A LOS MIEMBROS DEL GRUPO MACALANIA!

Cumplir esta misión influirá positivamente a algunos acontecimientos futuros...

Algunos pasos más allá de la Esfera del viajero del Bosque de Macalania/Zona sur (mapa 17-1) verás un Hypello que está frenético: es el asistente de Tobli, que te pedirá que le encuentres tres músicos. Responde "Shí, ¿por qué no?" y ve a la Fuente de las esferas (mapa 17-8). Para llegar allí toma el camino aéreo efervescente a través de Centro (mapa 17-5), Zona norte (mapa 17-6) y el Camino del lago (mapa 17-7).

Encontrarás a Bayra (fig. 1) en la Fuente de las esferas. Charla con él y dale la carta de Tobli para emprender la búsqueda de Donga y Pukutak. Bayra te dirá que los espíritus de sus compañeros van volando por el bosque en forma de mariposas que tienes que encontrar. Además de los músicos, puedes encontrar a otros tres jóvenes. Entra en los círculos de mariposas azules para que los jóvenes aparezcan (fig. 2), comenzando por los dos que viste en la Fuente. Esto no es imprescindible para terminar la misión, pero significa que recibirás una Losa más en el Capítulo 3; en cualquier caso, además, las personas que encuentras son demasiado monas como para ignorarlas.

Donga (en forma de mariposa) está en el camino aéreo en el cruce del Centro, cerca del cofre (mapa 17-5) (fig. 3). Pukutak puede encontrarse en el lado más alejado de la Fuente de las esferas (mapa 17-13) (fig. 4). Después de dar con Pukutak, volverás automáticamente con Bayra al otro lado de la Fuente (mapa 17-8), donde, unos cuantos pasos a la izquierda, encontrarás un círculo de mariposas que resultará corresponder a otra persona. La tercera criatura está en el Bosque de Macalania/Zona norte (mapa 17-3). Tendrás que saltar para alcanzarlas (mira el mapa y la fig. 5). Ahora vuelve a hablar con Bayra (mapa 17-8) para acabar la misión y recibir el Aro Prisa.

Quédate un rato y habla con el Hypello del Bosque de Macalania/Zona sur (mapa 17-1) para conseguir la Losa Pena capital. Si en el Capítulo 1 resolviste la misión ¡Escolta al hypello! sin hablar antes con Tobli, también recibirás el accesorio Toga de Minerva.

Si en el Capítulo 1 no conseguiste el Look súper Filotea de Paine, tendrías que visitar a Tromell en la Fuente de las esferas (mapa 17-8). Habla con él cuatro veces y obtendrás el Look súper. Si este es tu primer Look súper, también recibirás la Losa Decisión fácil.

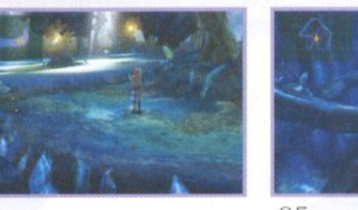

01



02


03


04


05

MÁS COSAS...

Si todavía no tienes los tres Uniformes del sindicato: Puedes sonsacarle a Rin información sobre el Sindicato Leblanc en la Casa del Viajero (mapa 17-15). Sólo podrás entrar allí si tienes resuelta la misión ¡Persigue a Oaka! en el Bosque de Macalania (consulta la página 162) y optaste por entregar a Oaka a los albhed en lugar de aceptarle a bordo de la Celsius.

DESIERTO DE BIKANEL

Los mapas y leyendas de la región del Desierto de Bikanel están en la página 74.

MÁS EXCAVACIONES...

Si aún no has estado en el desierto, tendrías que leer antes acerca de la misión del Desierto de Bikanel Rescate de piezas para los albhed en la página 163.

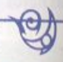
Si ya visitaste el Desierto de Bikanel en el Capítulo 1 y excavaste un poco, ahora sólo tendrás que hablar con el piloto y emprender una nueva búsqueda. Puedes elegir los siguientes destinos, en los que si excavas encontrarás los objetos indicados:

- Zona oeste: pieza de ataque S.
- Zona sur: pieza de ataque A.
- Oasis: un confre con una Cola de fénix.
- Zona central y zona este: aún no puedes visitarlas.

En la página 206 encontrarás más información sobre las excavaciones del desierto.



BEVELLE



Los mapas y leyendas de la región de Bevelle están en la página 82.

CÓMO CONSEGUIR UN CASCABEL DE GATO

Esta tarea opcional sólo es posible si al principio del Capítulo 2 entregaste la esfera a Nuevo Yevon.
Ve por Bevelle/Gran puente (mapa 11-1) hasta llegar a Bevelle/Paseo central (mapa 11-2). Habla con Pacce (fig. 1) para que te dé el accesorio Cascabel de gato. Se devolviste la esfera a la Liga juvenil al principio del Capítulo 2, te esperarán unos cuantos guardias en el Gran puente (mapa 11-1). Son relativamente fáciles de derrotar, pero ni siquiera venciéndolos podrás llegar a Bevelle/Paseo central, sino que te expulsarán de la ciudad y aparecerás en el Bosque de Macalania (mapa 17-10).


01

Un poco de paciencia con la máquina

En Bevelle subterráneo/Cárcel (mapa 11-17) puedes conseguir dos objetos usando la máquina gigante. ¿Cómo? Lo verás en esta sección que continúa a partir de la acción que tiene lugar justo antes de entrar en el Laberinto durante el Capítulo 2. Puedes detener la máquina usando la plataforma que hay detrás de Ormi y Logos.

Si vas tras lo que hay en los dos cofres, fíjate en que cuando apagues la máquina el brazo está abajo donde se encuentran Ormi y Logos. Si no, tendrás que volver al interruptor de control y repetir el proceso. Si lo has hecho todo bien, podrás saltar al brazo de la máquina y llegar al centro (fig. 2).

Aprieta ⓔ para decirle a Rikku cuándo tiene que mover los brazos de la máquina para que tú puedas llegar a los cofres. Los cinco brazos pueden ajustarse a tres alturas distintas, pero se mueven aleatoriamente. El corredor que conduce a la Instalación (mapa 11-13) está en el nivel inferior externo.

- Sube a uno de los brazos que llegue al nivel externo y cruza de un salto (fig. 3).
- Aprieta ⓔ para decirle a Rikku que mueva la máquina. Luego aprieta inmediatamente ⓔ para detenerla. Mira cómo ha cambiado la posición de los brazos y decide si el nivel en el que estás te permite bajar a los brazos de la máquina para llegar al nivel que quieres desde otro brazo (fig. 4).
- Si no es así, haz que Rikku intervenga otra vez. A lo mejor tienes que intentarlo unas cuantas veces para encontrar la configuración correcta, pero al final recibirás dos accesorios como premio: Autoextractor F y Autoextractor M.
- Por último, vuelve al punto inicial y continúa adelante en dirección al Laberinto (mapa 11-18).


02


03


04

Llanura de la Calma

Los mapas y leyendas de la región de la Llanura de la Calma están en la página 164.

El destino de Clasko - Misión: Monstruos en las ruinas

Para entrar en esta misión tienes que seleccionar Guadosalam como Enlace activo, cosa que sólo será posible si antes has hecho estas cosas:

- **Hablar con Clasko después de la misión ¡Extermina los monstruos de la Senda! en la Senda de las Rocas Hongo durante el Capítulo 1 e invitarle a la Celsius (consulta la página 160).**
- **Hablar con Clasko después de la misión ¡A por el chocobo! en el Camino de Miihen durante el Capítulo 2 e invitarle a la Celsius (consulta la página 170).**

Al llegar a la Llanura de la Calma verás una escena relacionada con Clasko. Después podrás decidir si vas con él o sigues tu propio camino. Síguele corriendo y llegarás a las Ruinas (mapa 18-4). Habla con Clasko y responde, "¡Claro!" para entrar en las Ruinas (mapa 18-5) y acometer la misión Monstruos en las ruinas.

Hay 16 monstruos en las Ruinas, pero todos menos uno son ilusiones que desaparecen cuando las tocas. Tu objetivo es encontrar el monstruo de verdad. Puedes permitirte dos intentos en vano, pero al tercero aparecerán 16 monstruos nuevos. La pista para encontrar al interfecto es estudiar la dirección hacia la que miran los bichos (fig. 1). El de verdad estará mirando en una dirección distinta a todos los espejismos. Si te equivocas de monstruo unas cuantas veces, aparecerán flechas rojas que indicarán hacia dónde miran los enemigos. Cuando encuentres el monstruo de verdad, habrá un combate. Todo el proceso se repetirá otras cuatro veces, y luego Clasko te pedirá ayuda en una batalla más:

1ª batalla: Skink.
2ª batalla: Reina bengal, Armet.
3ª batalla: Skink, Armet.
4ª batalla: 3 Armets.
5ª batalla: Reina bengal, Skink.

En la batalla final te enfrentarás a tres Entes azules. Equipa la Losa Bestia acuática y usa magias Rayo para liquidar a tus oponentes. Recuerda que entre batalla y batalla siempre puedes utilizar la Esfera del viajero para resucitar a los miembros del equipo que hayan caído, pero si guardas la partida tendrás que volver a empezar la misión. Cuando derrotes a los tres Entes azules, Clasko te dará la vestisfera Alquimista y la Losa Brisa del camino, con las que podrás atrapar Chocobos durante las futuras batallas. Dispondrás de más información sobre ello si hablas con Clasko en su nuevo Rancho de Chocobos (en la entrada, a la derecha del mapa 18-5 – fig. 2) o en la página 208.


01


02

Cómo mejorar tu puntuación Has visto:

Encontrarás dos niños Ronso al lado de la Casa del Viajero que está en el centro de la Llanura de la Calma (fig. 3). Hablar con ellos hará mucho más que elevar tu puntuación Has visto:.

Ve hasta la Casa del Viajero, donde conocerás a los niños Ronso Lian y Ayde. Después de hablar con ellos estarás un paso más cerca de consguir la Losa Luchador incansable Losa en Guadosalam (Capítulo 5).

La conversación tendrá un desarrollo diferente si presenciaste el diálogo entre Kimahri y Garik en Monte Gagazet durante el Capítulo 1 (página 167). En cualquier caso, tu puntuación Has visto: aumentará.


03

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas Hongo
Río de la Luna
Guadosalam
Llanura de los Rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la Calma
Monte Gagazet
Ruinas de Zanarkand
Celsius

Esto y aquello...

Todo lo que podías hacer en la Llanura de la Calma durante el Capítulo 1 también es factible durante el Capítulo 2.

Si más tarde deseas ser miembro de Celesta, S.A. o de Argenta S.A., viajar en hovers o intervenir en Lupódromo, Lagarto a la fuga y Alas de la fortuna, en las páginas 166 y 200 Encontrarás detallada la información que necesitas.

No olvides que si viajas diez veces en hovers recibirás el Vale de descuento, que reduce el precio de un viaje en hovers de 10 a 5 puntos.

Monte Gagazet



Los mapas y leyendas de la región de Monte Gagazet están en la página 76.

Cómo ganarse la confianza de los Ronso

Recordarás que mantuviste siete conversaciones en Monte Gagazet durante el Capítulo 1. En el Capítulo 2, tendrás una última oportunidad para mejorar la imagen que tienen los Ronso de ti. Si no lo consigues, Garik sólo luchará con la mitad de su fuerza en la misión opcional del Capítulo 3 y se erigirá una estatua de Yuna en el Capítulo 5. En la tabla siguiente encontrarás una lista de las frases y respuestas relevantes, además de la cantidad de puntos de confianza que valen. En las páginas 183 y 198 puedes encontrar más información sobre cómo ganarte la confianza de los Ronso, la batalla de Garik y la estatua de Yuna.

Frases y respuestas

Ronso	Frase Ronso	Respuestas posibles	Valor
Mujer Ronso que está junto a Kimahri	El Patriarca lleva una pesada carga sobre los hombros.	Se le ve cansado.	1
		¡Ayuda a Kimahri, por favor!	0
		Es natural. Es el Patriarca.	-1
Garik (automáticamente en la primera visita; si no, en el lado derecho cerca de la mujer Ronso)	¡Garik juró a la montaña que vengaría a los ronso asesinados!	¿Has hablado de eso con Kimahri?	-1
		¿Y si los guado contraatacan?	1
		Eso no alegrará a nadie.	0
Mapa 10-1: mujer Ronso a mano derecha	¡No habrá futuro para los ronso hasta que destruyamos a los guado!	Trata de calmarte un poco.	-1
		¿Qué tenéis con los guado?	1
		¿A qué futuro te refieres?	0
Mapa 10-1: Ronso que corre por ahí	Los albhed también sufrieron por causa de los guado. Los guado son el origen de todos los males.	No es tan simple.	-1
		Quizá tengas razón.	1
		Los albhed no piensan en vengarse.	0
Mapa 10-1: otro Ronso que corre por ahí	¡Estoy listo para ir con Garik a luchar contra los guado!	¿Solo pensáis en pelear?	-1
		¡Reflexiona, por favor!	1
		¿Te sentirás mejor si lo haces?	0
Map 10-1: Ronso con armamento rojo a mano izquierda	El Patriarca es débil, y Garik tarda en actuar. ¡Así escaparán los guado!	Lo están pensando bien.	-1
		¡Os quedaréis sin enemigo!	1
		No hay más remedio.	0
Map 10-8: Ronso en Monte Gagazet/Caverna	Más y más gente profana la montaña sagrada. ¡Cazaesferas irrespetuosos!	Estudian los misterios de la montaña.	0
		Tendrían que cuidarla más.	1
		¡Son los tiempos en que vivimos!	-1



Ruinas de Zanarkand

Los mapas y leyendas de la región de Ruinas de Zanarkand están en la página 65.



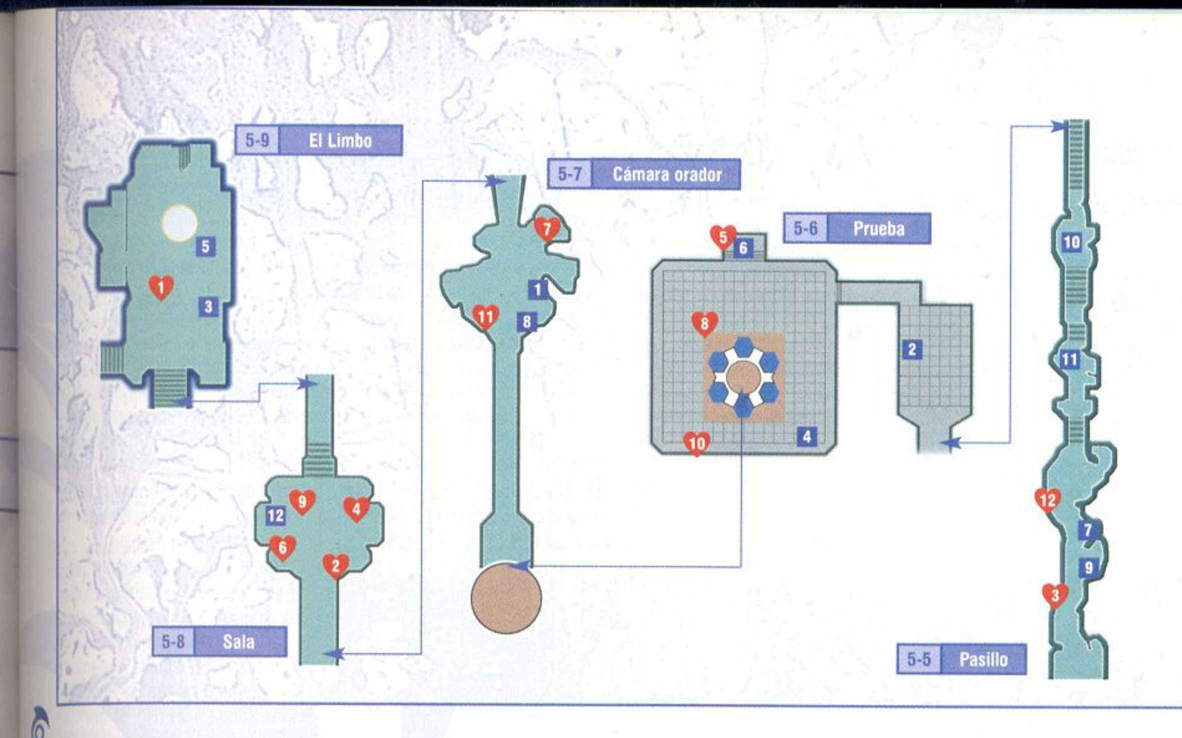
Misión secreta

Cuando llegues a las Ruinas de Zanarkand (mapa 5-1), ve al Recinto de Yevon/Pasillo (mapa 5-5). Por el camino verás una escena que mejorará tu puntuación Has visto:. Cuando llegues al Pasillo, habla con Isaaru al fondo de la primera escalera. Se quejará de que unos monos gamberros están perjudicando el negocio del turismo, y la picarona de Rikku proclamará esta inusual Misión secreta consistente en emparejar a cada uno de estos simios con su media naranja.

Cuando Isaaru desaparezca, puedes comenzar de inmediato a hacer de Cupido para primates. Busca el mono que aparece marcado en el mapa con el "símbolo del corazón 1". Aprieta ⊗ para recoger el animal y llevarlo contigo hasta que encuentres el mono marcado con el "símbolo cuadrado 1". Cuando te indiquen, deja ir al simio apretando ⊗ y habrás conseguido encender la pasión entre ambas criaturas. Qué monos, ¿no? Puedes unir las otras once parejas de la misma forma (consulta la tabla). La recompensa por tus celestíneos esfuerzos será el accesorio Alma de Thamasa; luego podrás volver a la Celsius.

Nº	Lleva este mono con símbolo de corazón...	... a este mono con símbolo cuadrado
1	Nero	Bianca
2	Ciclón	Brisa
3	Tomillo	Canela
4	Serena	Plácido
5	Narciso	Violeta
6	Lima	Coco
7	Abril	Julio
8	Mambo	Samba
9	Cuco	Paloma
10	Filo	Daga
11	Áureo	Argenta
12	Luna	Helio

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Mi'ihen
Rocas Hongo
Río de la Luna
Guadosalam
Llanura de los Rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la Calma
Monte Gagazet
Ruinas de Zanarkand
Celsius



CELSIUS

LO NORMAL...

Los mapas y leyendas de la Celsius están en la página 55.

Aparte de rebuscar en los cofres del Cuarto de máquinas o de tomarte un respiro en la Zona de recreo, no hay nada especial que hacer a bordo de la Celsius. Si Oaka estuviera en la nave, podrías ayudarle a pagar sus deudas; encontrarás más información sobre ello en la sección dedicada a este personaje, que se encuentra en la página 184).

MISIONES SECUNDARIAS CAPÍTULO 3

ISLA BESAID

El mapa y las llaves de la zona de Isla Besaid están en las páginas 61 y 88.

GUANTELETE DE LA PISTOLERA (PRUEBA)

Tienes que haber completado con éxito la misión ¡Extermina los monstruos del templo! para poder jugar a este minijuego.

Si has triunfado en esta misión durante el Capítulo 3 y derrotaste a Valefor en el Templo de Besaid, ahora puedes hablar con el monje que encontrarás en lo alto de las escaleras (Fig. 1), en la Sala (Mapa 4-15). Selecciona "Matar o morir - Desafío" si quieres empezar a jugar directamente, o elige "Cómo jugar" si prefieres familiarizarte con las reglas antes de saltar al terreno de juego. Todo lo que necesitas saber sobre este minijuego está detallado en la página 210.


01

USA LA LLAVE DE BESAID Y CONSIGUE LA ESFERA DETECTORA

Puedes o bien comprar la Llave de Besaid en la tienda local (Mapa 4-10) por el exorbitante precio de 900.000 Guiles, o bien conseguirla de gratis durante la misión ¡Salva a los turistas!, en la Llanura de la Calma (consulta la página 181).

Ve a la Cámara del monje (Mapa 4-17) y abre el arcón del tesoro con la Llave de Besaid. Saca la Esfera detectora, que te permitirá encontrar las cuatro cifras necesarias para acceder a los arcones del tesoro que hay en el Camino de la Cascada (Mapa 4-5) y en la Cueva (Mapa 4-4). El cura, que está en la Celda de las monjas (Mapa 4-16), te explicará cómo usar la Esfera detectora.

ARCONES DEL TESORO EN LA PRUEBA

Tienes que completar el minijuego del Guantelete de la Pistolera para abrir los arcones del tesoro que hallarás en la Prueba.
Los objetos que contienen los arcones del tesoro (Mapa 4-18) se pueden considerar como una recompensa adicional por haber triunfado en el desafiante minijuego del Guantelete de la Pistolera. Si deseas más información consulta la página 210.

La Losa de atuendos Gigante enfurecido

Tienes que haber encontrado antes la Esfera detectora para poder cumplir la siguiente tarea (consulta la página 177).

Cuando la Esfera detectora obre en tu poder aparecerá una barra de medición abajo a la derecha de la pantalla, pero sólo cuando estés fuera. Esta barra funciona de forma similar a un detector de metales y te ayudará a seguirles la pista a cuatro telesferas en miniatura que hacen falta para colocar las cuatro cifras que abren el pasaje secreto de la Cueva (Mapa 4-4). Mantén apretada la ◎ para activar la barra y empieza a escanear en busca de alguna zona que te dé respuesta. Cuando la lectura sea positiva, aprieta la ⊗ para desenterrar la minitelesfera. (Consejo: mantén la ◎ apretada mientras andas por ahí y, al mismo tiempo, ve apretándola repetidas veces de la ⊗.)

- Encontrarás la primera cifra en el Pueblo Besaid (Mapa 4-9), en la zona césped que hay a mano izquierda (Fig. 2). Activa la minitelesfera apretando ⊗ y luego acércate a la parte marcada en la Fig. 3 para anotar la cifra que se muestra en la esfera verde.
- Encontrarás la segunda minitelesfera en el Camino al pueblo (Mapa 4-8) (Fig. 4). Desentiérrala y luego apunta el visor hacia el camino (Fig. 5) para acercarte y ver la cifra.
- Descubrirás la tercera minitelesfera en el Camino de la Cascada (Mapa 4-5) (Fig. 6). Acerca la vista hacia la cascada y verás la cifra.
- La cuarta minitelesfera la hallarás en el Valle (Mapa 4-3, Fig. 7). Acércate a la palmera pequeña que verás a lo lejos y toma nota de la última cifra.

Entra en la Cueva (Mapa 4-4) y gira a la derecha. A mano izquierda verás un pequeño teclado donde puedes introducir las cuatro cifras. Si las entras correctamente, la piedra que bloquea la entrada al pasaje se correrá a un lado. Adéntrate en el pasaje hasta que aparezcas en el exterior, momento en el cual habrás llegado al Camino de la Cascada. Anda hacia la izquierda hasta que encuentres un arcón del tesoro (Mapa 4-5) (Fig. 8) que contiene la Losa de atuendos Gigante enfurecido.



02

03




04



05



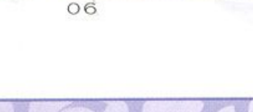
06



07



08




Isla Kilika



El mapa y las leyendas de la zona de Isla Kilika están en las páginas 67 y 89.

Recompensa para el triunfante cazador de monos

Si consigues encontrar los trece Monos medrosos que hay en el Bosque de Kilika durante el Capítulo 1 (consulta la página 156), ahora podrás recibir tu recompensa de manos de la mujer del Muelle.

La mujer que te pidió que encontrarás a los Monos medrosos en el Capítulo 1 todavía está a la derecha del Muelle (Mapa 6-1) (Fig. 1). Si conseguiste hallar los trece monos en el Bosque, habla con ella varias veces hasta que te dé la Losa de atuendos Caos insondable. Si no encontraste a los trece monos, regresa al Bosque (Mapa 6-5) y busca a los que te falten (consulta la página 156). Sin embargo, la recompensará no se te entregará hasta el Capítulo 5.



01

2ª Conversación con el cámara

Como en el Capítulo 1, busca al cámara a la derecha de las Casas (Mapa 6-2). Habla con él y contéstale “Sí, claro”. Es la única forma que tienes de llegar al Cuartel de la Liga Juvenil en el Capítulo 5.



Luca



El mapa y las leyendas de la zona de Luca están en las páginas 52 y 157.

Campeonato de Rompesferas

Después de haber practicado, ahora te llega la oportunidad de participar en el Juego de cartas bajo unas condiciones propias de torneo competitivo. ¡Luca ha convertido el Juego de cartas en un frenesí!

Cuando llegues a Luca, una secuencia de vídeo te pondrá a tono para el Campeonato de Rompesferas. Recibirás 5 Medallas lagarto, 5 Medallas pájaro, 5 Medallas avispa y 5 Medallas Arimán. Tu objetivo consiste en ganar tres partidas contra los tres contrincantes diferentes que hay, con el fin de clasificarte para la final. Si deseas más información sobre este entretenido mini-juego, consulta la sección que le dedicamos en la página 211. Durante tu estancia en Luca tu porcentaje de juego visto se incrementará tres veces: la primera cuando llegues a la ciudad, luego cuando te clasifiques para la final del Campeonato de Rompesferas, y la última justo después de tu victoria.



CAMINO DE MIIHEN

El mapa y las leyendas de la zona de Miihen están en la página 158.

PISTAS PARA EL DETECTIVE RIN

Si decides completar esta misión secundaria (consulta la página 217), ten en cuenta que la información que te damos a continuación: Tu primera visita al Camino de Miihen en el Capítulo 3 no debería partir ni desde el Celsius ni desde Luca, sino desde las Rocas Hongo. Si resulta que estás en el Celsius, selecciona la Senda de las Rocas Hongo en la pantalla de Selección de Misión. Cuando llegues, ve a hablar con Colega, que estará por ahí plantado (Mapa 15) (consulta la página 159). Ve hacia el sur desde la Esfera del viajero, hacia el Extremo norte (Mapa 16-8). En la siguiente escena un hombre pasará corriendo junto a ti (Fig. 1). Se trata de Activista, y el simple hecho de verle debería proporcionarte una pista importante para la misión secundaria del Detective Rin. Todo se irá aclarando, ya verás. Puedes informarte más sobre esto en la página 217.



01

LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS - MISIÓN: ¡DETÉN LAS MÁQUINAS DESCONTROLADAS!

Una secuencia de vídeo anuncia el inicio de la misión. Contesta "De acuerdo" y empezará la carrera para detener el mal comportamiento de la máquina. Asegúrate de guardar la partida en la Esfera del viajero, ya que el comando Escapar estará inhabilitado durante las batallas contra la máquina defectuosa.

Las batallas con el Mecaoteador y con los Mecaexploradores no deberían plantearte demasiada dificultad a estas alturas de la partida. Protege a los miembros del grupo contra la Ceguera y usa la magia Coraza de la Maga blanca cuando haga falta.

Dado que los albhed también se están enfrentando a las máquinas, no hará falta que tú apagues los trece trastos (comprueba cómo va la cuenta en la parte inferior de la pantalla). Las unidades de la máquina se indican en forma de cuadrados verdes en el mapa orientativo. Sólo tienes que seguir el camino desde el Extremo sur (Mapa 16-1), pasando Frente a la Casa Rin (Mapa 16-4), hasta que llegues a la esquina más distanciada del Sur del Viejo camino (Mapa 16-10).

Lo más difícil para llegar a las unidades que hay en el Norte del Nuevo camino (Fig. 2) (Mapa 16-7) lo superarás si aprieta ◎ y salta por encima.





02

Tu misión terminará cuando las trece unidades de la máquina hayan sido desmanteladas. Se te recompensará con 10.000 Guiles, así como con la Losa de atuendos Ataque inexorable. Si conseguiste desmantelar siete o más máquinas, verás a Rin al fondo durante la secuencia que seguirá al fin de la misión. Luego serás llevado de vuelta a bordo del Celsius.

SENDA DE LAS ROCAS HONGO

El mapa y las leyendas de la zona de la Senda de las Rocas Hongo están en la página 159.

CÓMO MEJORAR TU PUNTUACIÓN HAS VISTO:

Al llegar a las Rocas hongo (Mapa 15-1), corre hacia el Camino del barranco (Mapa 15-2) y te encontrarás con Yaibal. El contenido de la conversación dependerá de si les diste la esfera a los de la Liga Juvenil o a los de la Nuevo Yevon en el Capítulo 2, pero no tendrá ningún efecto sobre el porcentaje de juego visto. No te olvides del arcón del tesoro que hay por ahí cerca, que contiene 2.000 Guiles.

TEMPLO DE DJOSE

El mapa y las leyendas de la zona del Templo de Djose están en las páginas 72 y 91.

OBTÉN UN DICCIONARIO ALBHED

01

Visita el Templo de Djose antes de que el lugar sea marcado como Enlace activo.

Acércate hacia la fachada del Templo de Djose (Mapa 8-3) y verás una secuencia en la que aparece Gippal (Fig. 1). ¿Esa es Rikku ruborizándose? ¿Quién lo habría dicho? Bueno, ¡para todo hay una primera vez! Después de hablar con Gippal recibirás un Diccionario albhed y entonces podrás volver al Celsius.

En un momento dado, cuando el Templo de Djose ya esté marcado como "Enlace activo", dejarás de poder conseguir el Diccionario albhed. Por eso es crucial que visites el Templo de Djose antes de completar las dos primeras misiones del Capítulo 3.

RÍO DE LA LUNA

El mapa y las leyendas de la zona del Río de la Luna están en la página 94.

CÓMO MEJORAR TU PUNTUACIÓN HAS VISTO:

Al llegar al Shupaf Sur (Mapa 12-3), gira a la derecha y ve hacia la Orilla sur (Mapa 12-2). Tobli está viendo el concierto, así que ve y habla con él (Fig. 1). La conversación incrementa tu porcentaje de juego visto.

El número de espectadores, y por consiguiente el comportamiento de Tobli, dependerán de tus habilidades para promocionar las entradas en la misión Venta de entradas en el Capítulo 2 (consulta la página 172).

El éxito en la misión ¡Busca a los miembros del Grupo Macalania! del Bosque de Macalania en el Capítulo 2 (consulta la página 174) determinará qué músicos tocan en el concierto.



01



GUADOSALAM

CAMBIAR LA SECUENCIA FINAL

El mapa y las leyendas de la zona de Guadosalam están en las páginas 71 y 79.



Si quiere ver una escena extra al final del juego, tienes que abordar las siguientes tareas.

Desde el punto de salida entra en la Mansión Leblanc y habla con Logos y Ormi, que están en el Salón (Mapa 7-7). Están preocupados porque su jefa está deprimida desde que su amado Nooj se esfumó. Sube las escaleras para hablar con Leblanc en su Dormitorio (Mapa 7-8). Está claramente desanimada, pero quizá puedas ayudarla. Regresa a donde están Logos y Ormi, y esta vez te dirán que os encontréis en su habitación. Entra en la Zona secreta (Mapa 7-9) y síguelo hasta que llegues a la habitación que hay a mano derecha del mapa orientativo (Fig. 1), justo después de la Esfera del viajero. Cuando llegues, Logos y Ormi vendrán y te darán la Esfera de Logo y la Esfera de Ormi. Mira su entretenida película casera y luego aprieta ⊗ para recoger la Esfera de la cárcel roja brillante que hay en el estante de la derecha.



01



02

Ahora llegará Maechen. ¡Es el momento de poner la tetera al fuego! Habla con él y selecciona "Por favor, cuéntame otra cosa" para asegurarte de que volverás a verle en el Capítulo 5. Antes de volver a subir las escaleras deberías hacerte con los Cuatro aros y la Esfera escarlata 4 que hay en los arcones del tesoro de la Zona secreta. Hay que trepar un poco para alcanzar la última (Fig. 2). Luego puedes volver al Celsius a través de la Esfera del viajero.



LLANURA DE LOS RAYOS

El mapa y las leyendas de la zona de la Llanura de los Rayos están en las páginas 95 y 96.



TORRES PARARRAYOS

Ya habrás tenido una oportunidad de completar esta misión en el Capítulo 2. Échale un vistazo a la página 173 para averiguar cómo calibrar las diez torres y saber qué recibirás como recompensa por hacerlo. Ésta será tu última oportunidad de cumplir con esta tarea en el Capítulo 3.

ENCUENTRA A CID E INCREMENTA TU PORCENTAJE DE JUEGO VISTO

Tu comportamiento con Cid en las Ruinas de Zanarkand (consulta la página 66) durante el Capítulo 1 habrá afectado al lugar de reunión en la zona del Sur de la Llanura de los Rayos (Mapa 13-1). Busca una cruz rosa en el mapa orientativo. Para saber las circunstancias exactas bajo las cuales verás de nuevo a Cid, lee la sección de la Llanura de los Rayos en el Capítulo 2 (página 173).

INCREMENTA TU PORCENTAJE DE JUEGO VISTO

Dos niños Ronso te saludarán en la zona del Norte. Tu encuentro con ellos incrementa el porcentaje de juego visto y hace que consigas otras cosas. Desde el punto de inicio ve hacia la zona del Norte (Mapa 13-5) y busca una cruz rosa en el mapa. En el punto correspondiente te encontrarás con los niños Ronso Lian y Ayde (Fig. 1). Puede que hayas hablado ya con ellos en la Llanura de la Calma durante el Capítulo 2. Tus respuestas a lo largo de la conversación no afectarán demasiado al curso que siga la partida, pero este interludio incrementa tu porcentaje de juego visto y contribuye a que consigas la Losa de atuendos Luchador incansable en Guadosalam en el Capítulo 5.



01

BOSQUE DE MACALANIA

El mapa y las leyendas de la zona del Bosque de Macalania están en la página 162.

SOS DE LA CASA DEL VIAJERO - MISIÓN: ¡DEFIENDE LA CASA DEL VIAJERO!

Si es posible, deberías saldar las deudas de Oaka antes de empezar esta misión (consulta la página 177 para más detalles). La misión empieza inmediatamente después de tu llegada al Bosque de Macalania y tiene lugar Frente a Casa Rin (Mapa 17-15). Debes librar seis batallas consecutivas y no podrás escapar durante ninguna de ellas ni curar a tus compañeras entre una y otra; sólo podrás hacerlo durante las batallas. Sin embargo, sí tendrás la opción de decidir entre librar la siguiente o escaquearte seleccionando "¡Seguir luchando!" o "Escapar", respectivamente. Recibirás la Losa de atuendos Orgullo espadachín cuando hayas derrotado a los siguientes contrincantes:

1ª batalla: Gran quimera, Vértigo
2ª batalla: Barbut x 3
3ª batalla: Flan Blanco, Barbut
4ª batalla: Gran quimera, Vértigo
5ª batalla: Barbut x3
6ª batalla: Flan Blanco, Barbut

Tras vencer al último oponente, entra en la Casa del Viajero (Mapa 17-16) y allí recibirás la vestisfera Berserker y un Diccionario albhed.

Si has saldado las deudas de Oaka, a continuación verás una secuencia en la que aparece el –de nuevo solvente– mercader. Esto hará que mejore tu porcentaje de juego visto. Cuando salgas de la Casa del Viajero, te llamará Oaka para decirte que a partir de ahora llevará él el negocio (si quieres más detalles, consulta la página 196). Esta conversación incrementa tu porcentaje de juego visto. Ahora eres libre para ir a comprobar qué contienen los arcones del tesoro que hay en el Bosque de Macalania y hacer acopio de objetos, para abordar la siguiente tarea, o para volver Celsius.



Consigue la Losa de atuendos Alas de mercurio

Sólo es posible si encontraste a los tres niños en la misión iBusca a los miembros del Grupo Macalania! del Bosque de Macalania durante el Capítulo 2 (consulta la página 174).


01

Desde el punto de salida ve hacia la Fuente de las esferas (Mapa 17-8) y habla con los tres niños a los que conociste en el Capítulo 2. Al final de la Fuente de las esferas, el compañero de los niños Gel gigante emergerá del suelo para saludarte (Fig. 1). No temas: te sorprenderá lo simpático que es. Aprieta ⊗ para examinarlo y recibirás la Losa de atuendos Alas de mercurio.

Desierto de Bikanel

El mapa y las leyendas de la zona del Desierto de Bikanel están en la página 74.

¡Busca a los cactilios

Aunque puedes empezar esta misión secundaria en el Capítulo 3, sólo podrás completarla en el Capítulo 5. Una deliciosa misión empezará en cuanto llegues al Desierto de Bikanel– Oeste (Mapa 9-1). Tras la secuencia, habla con Benzo, que está justo enfrente de ti y que te recomendará que hables con Marnela. Pídele al Piloto que te lleve a encontrar a esta "señor quisquillosa". Cuando hayas hablado con ella selecciona "Nación Cactilio" de la lista de destinaciones. Puedes averiguar más cosas sobre Marnela, los diez vigías y la misión de iBusca a los cactilios en la página 216.

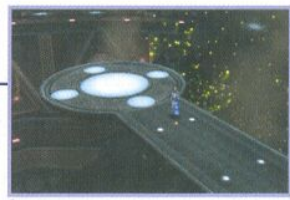
Bevelle

El mapa y las leyendas de la zona de Bevelle están en la página 82.

Cómo mejorar tu puntuación Has visto: y más cosas...

Si entregaste la esfera a la Liga Juvenil al principio del Capítulo 2, te puedes encargar de dos tareas que se pueden cumplir en Bevelle. En cambio, si les diste la esfera a los de la Nuevo Yevon, sólo podrás entrar en Bevelle una vez que el Templo de Djose haya sido marcado como Enlace activo. En el Centro de Bevelle (Mapa 11-2) encontrarás a un grupo de gente discutiendo junto a una gran puerta. Participa en el debate para incrementar tu porcentaje de juego visto. Si además vas a hablar con Pacce en la Zona recóndita (Mapa 11-21) y le contestas "iBuena idea!", obtendrás la Losa de atuendos Sed de sangre. La conversación también incrementa tu porcentaje de juego visto.

Mejora tu puntuación Has visto: durante un encuentro secreto


01

Sólo es posible a partir de que el Templo de Djose aparece marcado como Enlace activo. Primero cambia la dirección del ascensor principal del vestíbulo de entrada del Cuartel de la Liga Juvenil (Mapa 11-3) y luego baja en él hacia la Prueba de Bevelle. Ve a la Antecámara (Mapa 11-8) y podrás ver un momento a Gippal, lo que hará que aumente tu porcentaje de juego visto. Este breve encuentro no será posible, sin embargo, si ya te encontraste con Nooj en la Zona recóndita (Mapa 11-21).

Sigue avanzando desde la Antecámara hacia la Zona recóndita (Mapa 11-21) y por el camino escala las dos columnas del Laberinto (Mapa 11-16) para activar el puente. Cuando llegues al Zona recóndita podrás contemplar a un trío que te resultará familiar... e incrementar tu porcentaje de juego visto. Una batalla contra Molbol seguirá a este encuentro, pero no deberías tener problemas para salir airoso. Por último, tendrá lugar una secuencia en la que intervienen tus compañeras Gaviotas y que aumenta también el porcentaje de juego visto. Antes de volver al Celsius a través de la Esfera del viajero más cercana, busca atentamente por el suelo y hallarás la Esfera escarlata 1 (Fig. 1).

Llanura de la Calma

El mapa y las leyendas de la zona de la Llanura de la Calma están en la página 164.

¡Monstruos en la cueva! - Misión: ¡Salva a los turistas!

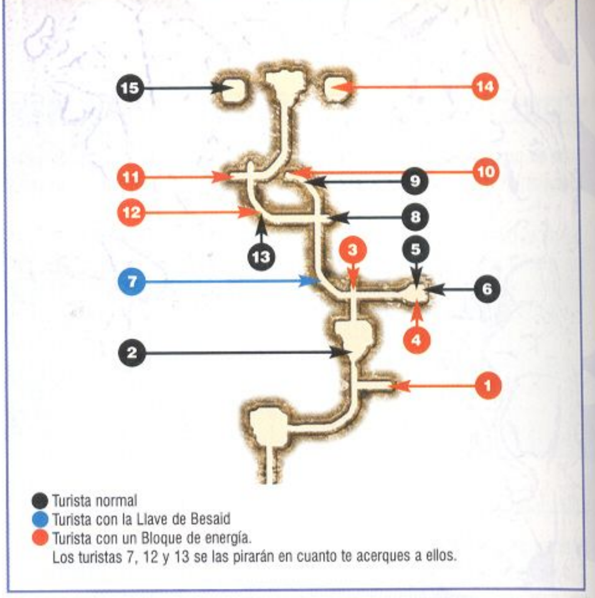
Según como haya ido la partida hasta ahora, cuando selecciones la Llanura de la Calma desde la pantalla Selección de Misión habrá dos misiones disponibles. Ésta es la primera de ellas. Tu periplo por la Llanura de la Calma empieza en el Fondo de la cueva (Mapa 18-7). Date una vuelta primero para conseguir el accesorio Botines raudos en el Calm Lands Central (Mapa 18-2) antes de empezar la misión. Cuando estés preparado únete a la multitud congregada en el Fondo de la cueva. Tras la secuencia contesta "De acuerdo, ayudaremos" para que dé comienzo la misión.

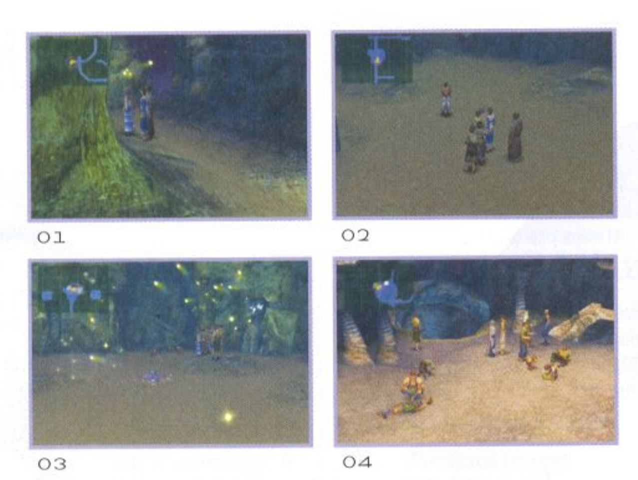
Entra en la Llanura de la Calma/Gruta (Mapa 18-8). Tu tarea consiste en escoltar a 15 turistas para que salgan sanos y salvos de las profundidades de la caverna infestada de monstruos. Se da la circunstancia de que cada turista tiene una excentricidad que debes tener en cuenta. Algunos, por ejemplo, sólo dejarán que les escoltes si van acompañados de determinada cantidad de gente. Puedes hacer que una persona en concreto vaya contigo escogiendo con tiento el orden en que les pides a cada turista que te acompañe. Tienes dos opciones: o haces varios viajes de la caverna hacia fuera y viceversa, escoltando a un solo turista cada vez, o usas este práctico mapa en el que se te indica el orden más recomendable para hablar con la gente. Si sigues el mapa podrás escoltar hasta trece personas hacia la salida de una sola vez. Éste es el orden en el que deberías invitar a los turistas para que se unieran a tu expedición: 2, 3, 11, 8, 1, 7, 9, 10, 12, 13, 4, 5 y 6.
Para hablar con un turista, acércate a él y aprieta ⊗. Entonces tendrás la opción de invitarle a que vaya contigo en el grupo de rescate diciendo "Sí", o dejarle atrás diciéndole "Ahora no". >>

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Insel Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Zanarkand-Ruinen
Celsius

>> Excentricidades:
Hay además algunos factores a tener en cuenta cuando se buscan turistas:

- Aunque no veas al 11, porque está escondido siguiendo la pared de la caverna (Fig. 1), podrás hablar con él igualmente apretando ⊗.
- Los turistas 9 y 10 son una pareja y, o se apuntan los dos a la expedición, o no irá ninguno de los dos.
- El 7 pasará corriendo junto a ti (Fig. 2).
- El 12 y el 13 son dos niños que de entrada saldrán corriendo cuando te acerques a ellos. Los volverás a encontrar más adelante, escondidos en la parte de atrás de la caverna (Mapa 18-8) (Fig. 3).
- Cuando hayas hablado con el 9, el 10 te seguirá de forma automática.
- El 4, el 5 y el 6 sólo se unirán al grupo de rescate si van los tres a la vez.
- No te acerques al 14 hasta que no hayas rescatado a los primeros 13 turistas. Busca entonces al 15, después de haber hablado con el 14.
- Entre los intentos de rescate sal un momento de la caverna y habla con el hombre que está de pie en la multitud de fuera (Mapa 18-7). Te dará un Bloque de energía (Fig. 4). No te alejes mucho de la entrada de la caverna, ya que si lo haces se suspenderá la misión.




01 02 03 04

Tras rescatar a los 13 primeros turistas
Cuando escoltes a los turistas a la entrada de la cueva (Mapa 18-7), empezarán a abandonar la cueva. Algunos de los turistas te darán Bloques de energía para expresar su gratitud:

- Los turistas 1, 3, 4, 10, 11 y 12 te darán un Bloque de energía cada uno. El hombre que está plantado en el exterior de la cueva, a la derecha de la entrada, te dará el séptimo Bloque de energía.
- El turista 7 te dará la Llave de Besaid, que podrás usar para abrir el arcón de la Celda de los monjes en Isla Besaid (Mapa 4-17) y obtener la Esfera detectora.

Bloques de energía y plataformas transportadoras
Los Bloques de energía hacen falta para activar las plataformas transportadoras, que a su vez son necesarias para acceder a zonas nuevas:

- 5 Bloques de energía te permiten tele transportarte de la Llanura de la Calma/Gruta (Mapa 18-8) a la Cámara del orador (Mapa 18-9).
- Para transportarse entre plataformas hacen falta 6 Bloques de energía.
- Con 7 Bloques de energía podrás llegar a la sala de la derecha, donde está el turista 14.
- 8 Bloques de energía te preemitirán acceder a la habitación en la que se encuentra el turista 15.

Turistas 14 y 15
Súbete a la plataforma transportadora a la entrada de la Llanura de la Calma/Gruta y aprieta ⊗ para ser transportado a la parte trasera de la caverna. Una vez allí, aprieta el botón direccional derecho (→) y la ⊗ al mismo tiempo para ser llevado a una sala secreta. Abre el arcón del tesoro para conseguir el Halo de rayo y habla con el turista 14. Vuelve a la salida (mediante la plataforma transportadora, apretando ↓ y ⊗ al mismo tiempo), y allí el turista 14 te dará el octavo Bloque de energía, que restaura completamente la funcionalidad de la plataformas. Súbete de nuevo a la plataforma transportadora que hay detrás de la caverna y aprieta ← y ⊗ a la vez para llegar a otra sala secreta. Coge el Anillo Muro del cofre antes de hablar con el último de los desamparados turistas y vuelve a la entrada de la Llanura de la Calma/Gruta. Una vez liquidado todo el tema del rescate, es momento de encararse con un Yojimbo Eone que merodea por la Llanura Calma/Fondo de la gruta (Mapa 18-9). Quizá quieras considerar la posibilidad de guardar antes; si es así, no temas salir de la misión para hacerlo.

A por el jefe
Ve una vez más a la parte de atrás de la caverna. Plántate en la plataforma transportadora y aprieta ↑ y ⊗. Saldrás en la Cámara del orador (Mapa 18-9), donde te enfrentarás al jefe Yojimbo y a su "pequeña mascota" Daigoro.

Derrota a Yojimbo para conseguir la Losa de atuendos Cuatro fuerzas. Luego regresarás automáticamente al Celsius. Si lo deseas, vuelve a la Cámara del orador (Mapa 18-9) y coge el accesorio Anillo estelar del arcón del tesoro.

El jefe Yojimbo
Asegúrate de proteger a tus colegas del Veneno equipando los accesorios necesarios, como por ejemplo la Estrella colgante o la Hebilla de cristal. Usa además la magia Coraza de la Maga blanca sobre tu equipo y rellena con frecuencia su VIT con la habilidad Rezar y la magia Cura. Los ataques de tu contrincante Zanmato dejarán a todo tu grupo con un solo punto de VIT, así que prepárate para ello teniendo a mano una cura rápida. También deberías tener suficiente Éter para rellenar cualquier PM que pueda quedarse seco a base de ataques de tu oponente. Los accesorios que responden atuomáticamente a la VIT baja tabmién son recomendables, y en especial conviene usar el Aro Revitalia, que lanza Revitalia. Estás avisado: con 22.000 VIT, un arsenal de ataques devastadores y un ayudante muy cabreado, Yojimbo reúne todos los requisitos para resultar un enemigo peligroso. ¡Suerte!



YOJIMBO				Localización	Llanura de la Calma		
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1 2 **3** 4 **5**		
Nivel	36	VIT	22.000	PM	9999		
Fuerza	44	Def. física	50	Poder Mág.	61	Def. mágica	106
Rapidez	120	Suerte	7	Evasión	0	Puntería	0
Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50%	Normal	Brazal de poder x1	**Soborno**	Normal	-	
Guiles	2000	Raro	Brazal de poder x1		Raro	-	
Característica	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder Mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño					
	Resistencia:	Justicia (47%)					
Abandonar	Normal	Anillo de vigor x1	EXP	PH	Guiles		
100 %	Raro	Anillo de vigor x1	2000	15	1500		

Misión: Monstruos en las ruinas o la Granja de Chocobos

Según como se haya desarrollado el juego hasta ahora, habrá dos misiones disponibles cuando escojas la Llanura de la Calma en la pantalla de Selección de Misión del Celsius. Ésta es la segunda.

Si todavía no has completado la de los Monstruos en las ruinas en el Capítulo 2, Clasko te estará esperando fuera del Local abandonado (Mapa 18-4). Para más información sobre esta misión, así como sobre los requisitos para jugar, consulta la página 175. Si ya has completado la misión en el Capítulo 2, puedes visitar a Clasko igualmente; te estará esperando dentro de las Ruinas (Mapa 18-5). Clasko te hablará de los Chocobos y te dará algunos Verdura gysahl y Verdura pahsana. Con este equipamiento esencial en la mano, una sola cosa te separa de la Granja de Chocobos: información detallada y consejos útiles. Los encontrarás en la página 208.

Esto y lo otro...

Todo lo que conseguiste en la Llanura de la Calma durante el Capítulo 1 se puede llevar a cabo también en el Capítulo 3.

Si quieres saber más sobre cómo representar a Celesta S.A. o a Argenta S.A., viajar en Hover, o jugar al Lupódromo, al Lagarto a la fuga y a Alas de la fortuna, en las páginas 166 y 200 encontrarás información detallada.

Recuerda que si viajas en Hover diez veces recibes el Pase de descuento, que reduce el conste de los trayectos en Hover de 10 a 5 puntos.

Monte Gagazet

El mapa y las leyendas de la zona del Monte Gagazet están en la página 76.

¡A detener el ataque ronso! - Misión: Impide el ataque ronso

Esta misión afectará a los episodios de Guadosalam, Bosque de Macalania y Monte Gagazet. Además, el contenido del arcón que hay en la Casa cerrada (Mapa 7-5) cambiará, y lo harán también las secuencias de la telesfera del Monte Gagazet y del Bosque de Macalania. Habla con Kimahri, que está al pie del sendero Sendero (Mapa 10-2). El noble Ronso te dará la vestisfera Domadora, siempre y cuando hayas cumplido antes los siguientes requisitos:

1. Habla con Kimahri, que está al pie del sendero Sendero (Mapa 10-2). El noble Ronso te dará la vestisfera Domadora, siempre y cuando hayas cumplido antes los siguientes requisitos:
2. Si no hiciste una de estas dos cosas, tienes que haber hablado con Kimahri al menos tres veces en el Capítulo 2.

Luego la misión empezará en cuanto le digas "Sí" a Kimahri. Dado que la plataforma transportadora no está operativa gracias a Garik, tienes que partir a pie para cubrir el largo Sendero (Mapa 10-2) que te espera antes de llegar al Despeñadero de los oradores (Mapa 10-4). Por el camino encontrarás una plataforma transportadora justo antes de llegar al Paso (Mapa 10-3) (Fig. 1). Súbete para repararla.

Cuando llegues por fin al Despeñadero de los oradores (Mapa 10-4), no escales por la cara de la roca. Sigue el camino de la izquierda para entrar en la Cueva del monte (Mapa 10-8). Aquí, donde se bifurca el camino, encontrarás otra plataforma transportadora que reparar (Fig. 2). Cuando la hayas arreglado sube las escaleras hacia la zona de Cerca de la cima (Mapa 10-10). Por el camino pasarás junto a una Esfera del viajero y verás aún otra plataforma transportadora (Fig. 3) que se puede reparar subiéndose a ella. Ahora guarda la partida; se acerca el siguiente jefe.

Tras dar sólo unos pasos más hacia la parte de Cerca de la cima (Mapa 10-10) te enfrentarás a Garik Ronso y sus dos compañeros, los Jóvenes ronso. Véncelos y serás recompensado con la Losa de atuendos Cura progresiva.

El jefe Garik Ronso y el Joven ronso

No te preocupes demasiado por los Jóvenes ronso; concéntrate por completo en Garik Ronso. Tu Estrella pop debería usar o bien el Son de torero o bien el Baile nocturno para protegeros de los ataques físicos del enemigo. Si no, se aplican las tácticas habituales para proteger al grupo: se usa la magia Coraza de la Maga blanca y se lanza Rezar o Cura cuando haga falta. El comportamiento de Garik en combate variará según el éxito que consiguieras en el empeño de ganarte la confianza de Ronso en los Capítulos 1 y 2 – ver páginas 167 y 176. Si te granjeaste la suficiente confianza, Garik actuará más a la defensiva y será mucho más fácil derrotarle.




01



02



03

GARIK RONSO									Localización	Monte Gagazet				
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1	2	3	4	Nivel	33	VIT	6880	PM	238
Fuerza	43	Def. física	34	Poder Mág.	56	Def. mágica	3	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM	
Rapidez	102	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-	
Robar	25%	Normal	Halo de hielo x1	Soborno	Normal	-								
Guiles	130	Raro	Halo de hielo x1		Raro	-								
Característica	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena_Daño, %-Daño												
	Resistencia:	Ceguera (8%), Veneno (8%), Justicia (8%)												
Abandonar	Normal	Anillo de luz x1	EXP	PH	Guiles									
50 %	Raro	Anillo de luz x 1	380	3	90									



JOVEN RONSO									Localización	Monte Gagazet				
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1	2	3	4	Nivel	24	VIT	4060	PM	170
Fuerza	51	Def. física	23	Poder Mág.	48	Def. mágica	3	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM	
Rapidez	78	Suerte	2	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-	
Robar	25%	Normal	Aro de mitrilo x1	Soborno	Normal	-								
Guiles	80	Raro	Aro de mitrilo x1		Raro	-								
Característica	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Maldición, AutoLázaro, Condena, %-Daño												
	Resistencia:	Ceguera (8%)												
Abandonar	Normal	Panacea x1	EXP	PH	Guiles									
100 %	Raro	Panacea x2	220	2	20									



RUINAS DE ZANARKAND

El mapa y las leyendas de la zona de las Ruinas de Zanarkand están en la página 65.

Misión secreta

Si todavía no has completado esta misión, ahora tienes una última oportunidad para hacerlo. Averiguarás todo lo que te hace falta saber sobre la unión de los dos acaramelados monos en la página 176. No te olvides de comprobar el contenido de los arcones del tesoro recién rellenados que hay por los alrededores.



CELSIUS



Los mapas y las leyendas del Celsius están en la página 55.

20 telesferas

En el Capítulo 3 puedes colocar un total de 20 telesferas en diferentes lugares. Algunas se sitúan de forma automática al visitar ciertas regiones, mientras que otras las coloca Shinra. Para establecer la red de telesferas, cuando llegues a un sitio espera hasta que veas a Shinra, quien se encargará de los detalles técnicos. Las telesferas permiten la comunicación entre el Celsius y los diferentes lugares de Spira. Más información sobre este asunto en el Capítulo 4.

La tabla de la derecha explica dónde tienes que ir para colocar las 20 telesferas.

Lugar	Mapa y zona	Página
Isla Besaid	4-9 Pueblo Besaid	61
Isla Kilika	6-8 Templo de Kilika	89
Luca	1-9 Plaza	157
Camino de Miihen	16-4 Frente a la Casa Rin	158
Camino de Miihen	16-7 Norte del nuevo camino (*1)	158
Rocas hongo	15-8 Cuartel de la Liga Juvenil (*2)	159
Templo de Djose	8-5 Sala	72
Río de la Luna	12-3 Shupaf Sur	94
Guadosalam	7-1 Guadosalam	71
Llanura de los Rayos	13-1 Sur	95
Bosque de Macalania	17-1 Sur	162
Bosque de Macalania	17-15 Ante Casa Rin	162
Desierto de Bikanel	9-1 Bikanel – Desierto, zona oeste	74
Desierto de Bikanel	9-4 Bikanel – Nación Cactilio	216
Bevelle	11-1 Puente alto	82
Llanura de la Calma	18-2 Llanura de la calma – Centro	164
Llanura de la Calma	18-5 Ruinas	164
Monte Gagazet	10-1 Monte Gagazet/Entrada	76
Monte Gagazet	10-4 Despeñadero de los oradores	76
Ruinas de Zanarkand	5-1 Ruinas de Zanarkand	65

*1: Ve a Shinra tras la misión ¡Detén las máquinas descontroladas!
*2: Será retirada luego, siempre y cuando la esfera se entregara a la Liga Juvenil al principio del Capítulo 2.

Esto y lo otro...

Como en todos los Capítulos, asegúrate de tomarte un descanso en la Zona de recreo si quieres ver una escena especial en el Capítulo 5.

Si Clasko está todavía a bordo del Celsius, ahora viajará a la Llanura de la Calma y empezará una nueva misión secundaria (consulta la página 183). El texto informativo sobre la misión de la Llanura de la Calma en la pantalla de Selección de Misión cambiará si esto ocurre.

Si Oaka sigue a bordo del Celsius, deberías hablar con él para incrementar tu porcentaje de juego visto. Además, ahora es buen momento para saldar sus deudas (sobre todo antes de ir al Bosque de Macalania). Entonces abandonará el Celsius y pondrá rumbo a la Casa del viajero del Lago Macalania (Mapa 17-16). Averigua más cosas sobre Oaka en la página 196.

MISIONES SECUNDARIAS CAPÍTULO 4

CELSIUS



Los mapas y las leyendas del Celsius están en la página 55.

Las telesferas

Para mirar a través de las telesferas habla con Shinra, tal como describimos en la página 93 de la guía Paso a paso. Hay tres fases y tras cada una de ellas cambian las secuencias:

- Fase 1: Tras la conversación con Paine en Cubierta (Paso a paso, página 93).
- Fase 2: Tras la conversación con Colega en el Puente (Paso a paso, página 93).
- Fase 3: Tras completar la misión del Río de la Luna ¡Busca a Tobli!? (Paso a paso, página 94).

Si compruebas los diversos lugares a través de la red de telesferas verás que se trata de algo más que un agradable pasatiempo, ya que encontrarás numerosos objetos y, en algunos sitios, retazos de información importantes. Además serás testigo de ciertas escenas que determinarán si completas del todo determinados episodios. Si te pierdes la escena 3 en el Puerto de Kilika, por ejemplo, lo mejor que te puede pasar en el Capítulo 5 es que te diga "Episodio terminado", en lugar de "Episodio completado". Esto significa que tu porcentaje de juego visto no alcanzará el máximo.

Además, debes cumplir ciertos requisitos para ver todas la secuencias. Por esta razón, cuando hay varias escenas posibles en un lugar determinado, aparecen marcadas con una "A" o una "B" en las siguientes páginas. Normalmente tendrás que mover la cámara remota para hablar con todo el mundo y verlo todo. Aprieta ◎ para cancelar la sesión en cualquier momento. Ten en cuenta, sin embargo, que la siguiente escena sólo se mostrará si llegaste a ver al menos una parte de la información relevante durante la secuencia previa.

A Isla Besaid en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 1: Tras la conversación con Paine.

Secuencia	Observaciones	✚
1	La cámara debe girar a la derecha y apuntar a Wakka (Paso a paso, página 93)	✓

Fase 2: Tras la conversación con Colega.

Secuencia	Observaciones	✚
1	Conversación con Wakka (ver Fase 1 o Paso a paso, página 93)	✓
2	Niños jugando	-
3	Una mujer paseando al perro. El chucho oculta algo...	-
4	Wakka camina impaciente	✓
5	Los Besaid Aurochs practicando blitzbol	-
6	Accidente durante un entrenamiento de blitzbol	-
7	Beclem mirando la sesión de entrenamiento	✓
8	La bola golpea y daña la telesfera	-
9	La telesfera está desconectada	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

Secuencia	Observaciones	✚
1	Enfoca la cámara a Beclem y éste hablará sobre Chappu. Esto es necesario para conseguir que salga lo de "¡Episodio completado!" y recibir la Esfera del camarada	✓
2	Apunta la cámara a Lulu para mantener una conversación	✓
3	Enfoca a los Besaid Aurochs. El grupo está felicitando a Yuna por el concierto	-
4	Gira la cámara a la izquierda para la conversación con Wakka, y luego directamente a Wakka	-
5	Segunda conversación con Wakka	-
6	Wakka camina impaciente	-

A Isla Kilika en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 1: Tras la conversación con Paine

Secuencia	Observaciones	✚
1	Secuencia con Dona (Paso a paso, página 93)	✓

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Puerto Kilika

Secuencia	Observaciones	✚
1	Sólo es posible si encontraste a Lian y Ayde en la Llanura de los Rayos durante el Capítulo 3 y escogiste Isla Kilika como destinación. Dona habla sobre Lian y Ayde	-
2	Dona habla sobre la Liga Juvenil y los niños que juegan con balones	-
3	Dona habla en sueños. Apunta la cámara a Dona y acércate a ella. Si la misión ¡Busca a los cactilios ha empezado, gira la cámara hacia la derecha y enfoca el mueble de cajones. Un Cactilio entrará en el cuadro y se quedará en la sala	-
4	No hay nadie, pero aun así deberías buscar por la sala con la cámara. Encima del mueble de cajones hay una foto de Dona y Barthello.	-
5	Vista exterior de Puerto Kilika	-

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Templo de Kilika

Secuencia	Observaciones	✚
1	Mira en las escaleras de la derecha que llevan arriba del templo y acércate. Verás a Barthello corriendo hacia ti. Esta preocupado por Dona. La telesfera será dañada	✓
2	La telesfera no funciona	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Puerto Kilika

Secuencia	Observaciones	✚
1	Enfoca con la cámara a Dona. Está intentando hacer las paces con Barthello tras la discusión que han mantenido	✓
2	Apunta a Dona, que sigue en su empeño...	-
3	Dona ata un globo a la telesfera. El globo se cierne sobre el templo donde espera Barthello. Esto debe pasar para conseguir el "¡Episodio completado!"	✓

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Róo de la Luna - Templo de Kilika

Secuencia	Observaciones	✚
1	La telesfera no funciona	-
2	Tras la secuencia 3 desde Puerto Kilika. La telesfera de Dona llega al templo. Gira la cámara a la izquierda y apunta a Barthello, que destruirá la telesfera. Esto es necesario para conseguir el "¡Episodio completado!"	✓

A Luca en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	✚
1	1a entrevista de Shelinda	-
2	2a entrevista de Shelinda	-
3	3a entrevista de Shelinda	✓
4	La telesfera está estropeada	-

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas hongo
Templo de Djose
Río de la luna
Guadosalam
Llanura de los rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la calma
Monte Gagazet
Zanarkand-Ruinen
Celsius

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

Secuencia	Observaciones	+
1	Promoción del concierto	-
2	Selección aleatoria. Verás o bien a los Luca Goers practicando en la plaza, o bien la secuencia 3, 4 o 5	-
3	Selección aleatoria. Verás o bien a los Luca Goers practicando en la plaza y a Logos buscando a Leblanc, o bien la secuencia 2, 4 o 5	-
4	Selección aleatoria. Verás o bien al Hypello promocionando el concierto, o bien la secuencia 2, 3 o 5	-
5	Selección aleatoria. O bien está oscuro y no ves nada, o bien ves la secuencia 2, 3 o 4	-

Al Camino de Miihen en telesfera

+ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	+
-	Rin sale de la Casa del Viajero. Habla sobre los misteriosos incidentes que han tenido lugar en el Camino de Miihen y te pide ayuda. Contesta "Sí" para empezar la misión Detective Rin. Rin ha colocado varias telesferas en el Camino de Miihen. Alterna entre ellas apretando R2. Si detectas algo sospechoso puedes llamar a Rin usando la ◎. Más información en la página 219	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

-	Consulta la Fase 2 para más detalles.	-

A la Senda de las Rocas Hongo en telesfera

+ = ¿Más juego visto?

Fase 1: Tras la conversación con Paine

Secuencia	Observaciones	+
1A	Si la esfera fue entregada a Nuevo Yevon en el Capítulo 2, verás un vídeo en el que sale Yaibal (Paso a paso, página 93)	✓
1B	Si la esfera fue entregada a la Liga Juvenil en el Capítulo 2, la telesfera será retirada	-

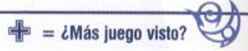
Fase 2: Tras la conversación con Colega

1A-1	Si la esfera fue entregada a la Nuevo Yevon en el Capítulo 2, apunta la cámara hacia el guarda para molestarle	-
1A-2	Enfoca al guarda con la cámara. Hablará de un plan	-
1A-3	Haz un barrido con la cámara hacia el guarda. Sigue allí	-
1A-4	Gira la cámara hacia el guarda. Se está preparando un combate	-
1A-5	Volvemos al guarda. Está deseando que empiece la batalla	-
1A-6	Enfoca una vez más al guarda y esta vez se sentará	-
1B-1	Si la esfera fue entregada a la Liga Juvenil en el Capítulo 2, verás una estampa del mar	-
1B-2	En el mar se pueden ver Shupafs. Esta secuencia aparecerá en lugar del vídeo 1B-1	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

1A-1	Si la esfera fue entregada a Nuevo Yevon en el Capítulo 2, tendrás una conversación con Lucil	✓
1A-2	Haz un barrido con la cámara. Yaibal anuncia que vendrá al concierto	✓
1A-3	Enfoca al guarda y te enterarás de que la Escuadra Yaibal montará guardia en el concierto	-
1A-4	Haz un barrido con la cámara hacia el guarda y escucharás sus quejas	-
1A-5	El guarda dice que él también irá al concierto	-
1A-6	El guarda se ha ido. Aparece un Hypello y Lucil se siente defraudada	-
1B-1	Consulta la Fase 2 para más detalles	-
1B-2	Consulta la Fase 2 para más detalles	-

Al Templo de Djose en telesfera



Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	+
1	Acércate a la pareja que tienes enfrente. Un albhed dará un paso hacia ti y te dará un Diccionario albhed	✓
2	El albhed de la secuencia 1 habla sobre un enemigo en el Desierto de Bikanel	-
3	Si hablas con los niños Ronso Lian y Ayde en la Llanura de los Rayos en el Capítulo 3 y escoges el Templo de Djose como destinación, Lian y Ayde cruzarán ahora la pantalla	-
4	El albhed de la secuencia 1 habla sobre el agujero en la Cámara del orador	-
5	Un albhed dice que no puede seguir con su trabajo, ya que no se está rescatando nada del Desierto de Bikanel	-
6	Una mujer albhed pronuncia una contraseña o, para ser más exactos, el nombre del Cactilio que habla ("MARNELA"). También obtendrás otro Diccionario albhed	-
7	La mujer de la secuencia 6 roba la telesfera	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

-	Consulta la Fase 2 para más detalles	-

Al Río de la Luna en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	✚
1	Haz un barrido con la cámara. Yuna pregunta por Tobli	-
2	Los Hypello están ensayando para el espectáculo	-
3	Los Hypello están corriendo por ahí	-
4	Los Hypello están ensayando de nuevo	-
5	Los Hypello están consultando	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

1	Si hablaste con los niños Ronso, Lian y Ayde, en la Llanura de los Rayos durante el Capítulo 3 y escoges el Río de la Luna como destinación, verás a dos niños preparándose para el concierto	-
2	Haz un barrido con la cámara hacia la izquierda, donde está Elma, quien (como en Final Fantasy X) no puede viajar en Shupaf	✓
3	Los Hypello están promocionando el concierto. Un Shupaf pasa corriendo y pisa la telesfera	-
4	Como es lógico, la telesfera está ahora estropeada	-

A Guadosalam en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	✚
1	Haz un barrido con la cámara para tener una conversación con Ormi, que está preocupado por Leblanc	✓
2	Los guardas están en alerta	-
3	Conversación entre los guardas	-
4	Otra conversación entre los guardas	-
5	Selección aleatoria. O bien los guardas vigilan, o bien ves la secuencia 6 o 7	-
6	Selección aleatoria. O la mujer cruza la puerta, o ves la secuencia 5 o 7	-
7	Selección aleatoria. O bien Ormi se sitúa frente a la cámara, o se muestra la secuencia 5 o 6	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

1	Si no viste la secuencia 1 en la Fase 2, haz un barrido con la cámara para tener una conversación con Ormi, que está preocupado por Leblanc	✓
2	Ormi tiene curiosidad por el concierto de Yuna	✓
3	Los Hypello están promocionando el concierto	-
4	Las Esbirras veteranas hablan sobre el concierto – 1ª parte	-
5	Las Esbirras veteranas hablan sobre el concierto – 2ª parte	-
6	Los guardas hablan sobre Leblanc y Yuna	-
7	Las guardas vigilan pero tú haz un barrido con la cámara de todas formas	-
8	Regresa una Esbirra veterana	-
9	Ormi posa frente a la cámara	-

A la Llanura de los Rayos en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	✚
1	Un Chocobo entra en cuadro desde la derecha. Acércate para capturar al Chocobo usando el Chocoportador de Shinra. El pájaro sube ahora a bordo del Celsius y se le puede encontrar compadreando con Barrabar en la Zona de recreo	✓
2	Un Chocobo cruza desde la izquierda y también es capturado y llevado a la Zona de recreo. Entonces el Chocoportador dejará de funcionar	-
3	La telesfera está estropeada	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

1	El público espera a que empiece el concierto	-

Al Bosque de Macalania en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Entrada del bosque

Secuencia	Observaciones	✚
1	Los músicos cuentan su sueño	✓
2A	La misión Impide el ataque ronso en el Monte Gagazet completada durante el Capítulo 3: Dos Guado tienen una charla	-
2B-1	La misión Impide el ataque ronso en el Monte Gagazet no completada durante el Capítulo 3: Ronso se adentra en el bosque y el cielo se enciende	-
2B-2	Un Guado superviviente anda mirando	-

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Casa del Viajero

Secuencia	Observaciones	✚
1A-1	Las deudas de Oaka pagadas durante el Capítulo 3 (o antes): Oaka aparece fuera de la Casa del Viajero y dice que eclipsará algún día a la Casa del Viajero de Rin	✓
1A-2	Oaka se queja de que no tiene clientes	-
1A-3	Oaka dice que "él" fue hace un año	-
1A-4	Oaka intenta atraer clientes	-
1A-5	Oaka intenta atraer clientes en lengua albhed	-
1A-6	Haz un barrido con la cámara hacia la derecha: Wantz regresa después de un año	-
1B	Las deudas de Oaka no se pagaron antes del Capítulo 3: Una vendedora albhed dice que Rin se ha ido al Camino de Miihen a investigar un incidente. Además recibirás un Diccionario albhed	-
2	O bien aparecen Barbut y Flan Blanco, o bien se muestra la secuencia 3, 4 o 5	-
3	O bien aparece un Barbut, o bien ves la secuencia 3, 4 o 5	-
4	O un Flan Blanco, o la secuencia 3, 4 o 5	-
5	O no pasa nada, o ves la secuencia 3, 4 o 5	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Entrada del bosque

1	Los músicos discuten. Si la misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet se completó en el Capítulo 3, a continuación verás la secuencia 3; si no, verás la secuencia 2, a menos que ya la vieras durante la Fase 2	-
2	Si la secuencia 2B-1 no se mostró en la Fase 2 y la misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet no se completó en el Capítulo 3: el Ronso irrumpirá en el bosque y el cielo se encenderá	-
3	Pukutak abandona el bosque	-
4	Donga abandona el bosque	-
5	Bayra y otros músicos abandonan el bosque	-
6	Aparece un Gel gigante	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Casa del Viajero

1A-1	Si la secuencia 1A-1 no fue vista en la Fase 2 y las deudas de Oaka se pagaron durante el Capítulo 3 (o antes): aparece Oaka fuera de la Casa de Viajero y dice que su tienda eclipsará un día a la Casa del Viajero de Rin	✓
1A-2	Oaka va al concierto	✓
1A-3	Si la secuencia 1A-no se mostró en la Fase 2: Haz un barrido con la cámara hacia la derecha. Wantz ha vuelto al cabo de un año	-
1B	Un vendedor albhed dice que Rin ha ido al Camino de Miihen a investigar el "incidente", a menos que ya vieras la secuencia durante la Fase 2	-
2	El Hypello promociona el concierto, pero lógicamente huye de los enemigos	-
3	Selección aleatoria. O aparece Barbut o se muestra la secuencia 4, 5 o 6	-
4	Selección aleatoria. O aparece el Flan Blanco o ves la secuencia 3, 5 o 6	-
5	Selección aleatoria. O aparecen Barbut y Flan Blanco o se pasa la secuencia 3, 4 o 6	-
6	Selección aleatoria. O no hay nadie o se muestra la secuencia 3, 4 o 5	-

Al Desierto de Bikanel en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Campamento albhed

Secuencia	Observaciones	✚
1	Enfoca con la cámara a Nhadala. Quiere que Yuna luche con un monstruo. Este diálogo no es un prerrequisito para aceptar la misión La batalla decisiva del desierto del Desierto de Bikanel en el Capítulo 5	✓
2	Gente trabajando	-

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Nación Cactilio

1	Apunta con la cámara al cactilio. Marnela habla, pero no se la puede entender si Benzo no traduce	-
2	Marnela sigue hablando	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Campamento albhed

1	El Campamento albhed es atacado y destruyen la telesfera. Enfoca a Nhadala	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Nación cactilio

1	Yuna le pregunta a Shinra si entiende a Marnela	-
2	La telesfera no funciona por culpa de una tormenta de arena	-

A Bevelle en telesfera

✚ = ¿Más juego visto?

Fase 1: Tras la conversación con Paine

Secuencia	Observaciones	✚
1	Mueve lateralmente la cámara y luego vuelve a la posición inicial para ver la escena con Maroda (Paso a paso, página 93)	✓

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Celsius

Fase 2: Tras la conversación con Colega

Secuencia	Observaciones	+
1A-1	Si la esfera se entregó a Nuevo Yevon en el Capítulo 2: la secuencia con Maroda (ver Fase 1, o Paso a paso, página 93), si no la viste durante la Fase 1	✓
1A-2	Le disparan a la telesfera	-
1A-3	La telesfera no funciona	-
1B-1	Si se entregó la esfera a la Liga Juvenil en el Capítulo 2: secuencia con Maroda (ver Fase 1 o Paso a paso, página 93)	✓
1B-2	Los guardas están más alerta, ya que Maroda ha estado espiando	-
1B-3	Capturan a Pacce, pero sus amigos le rescatan. Enfoca a Pacce	-
1B-4	Shinra promete a los Kinderguardianes que pronto jugarán juntos. Enfoca a Pacce	✓

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

Secuencia	Observaciones	+
1A-1	Consulta la Fase 2 para más detalles	✓
1B-1	Consulta la Fase 2 para más detalles	✓

A la Llanura de la Calma en telesfera


+ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Casa del Viajero

Secuencia	Observaciones	+
1	Vista de la Casa del Viajero. Unos cuantos clientes visitan la tienda	-
2	Vista de la Casa del Viajero. Más clientes visitan la tienda	-
3	Barrido de cámara a la derecha. Al fondo, un padre consuela a su hijo	-
4	Barrido a la derecha. El padre saca un arcón del tesoro y mete algo dentro. Ahora se encontrará un cofre en el Capítulo 5.	-
5	El Lobo se come la telesfera y queda destruida	-

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Granja de Chocobos

1A-1	Hay al menos un Chocobo en la Granja de Chocobos: Clasko acaricia al pájaro	-
1A-2	Clasko le promete a Yuna que cuidará al Chocobo	-
1A-3	Clasko vuelve con el Chocobo que se había escapado	-
1A-4	Clasko se ocupa del Chocobo	-
1A-5	El Chocobo le arrea a Clasko	-
1B	No quedan Chocobos en la Granja de Chocobos: Clasko está hecho polvo	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Casa del Viajero

-	Consulta la Fase 2 para más detalles	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Granja de Chocobos

-	Consulta la Fase 2 para más detalles	-

Al Monte Gagazet en telesfera

+ = ¿Más juego visto?

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Entrada

Secuencia	Observaciones	+
1A	Misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet en el Capítulo 3 completada: Enfoca a Kimahri para invitarle al concierto. Declinará la invitación porque ya tiene un compromiso	✓
1B	Misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet en el Capítulo 3 no completada: Enfoca a Kimahri para invitarle al concierto. Declinará la invitación porque no pudo detener al joven Ronso y ahora está metido en líos	✓
2	A Kimahri le dan un masaje	-

Fase 2: Tras la conversación con Colega - Termas

1	Un Ronso toma un baño. Haz un barrido con la cámara y enfócale para escuchar un monólogo	-
2	Acércate para ver al Cactilio oculto en el lago a mano derecha	-
3	Tobli se está bañando	✓
4	Unos cuantos Hypello se bañan y se divierten	-
5	Dos Shupafs caminan por el agua	-
6	Un hombre está nadando. Acércate y escucharás un monólogo	-
7	Colega y un Hypello están sentados en la orilla. Enfoca la cámara a Colega para ver una escena en el Celsius	✓
8	Oaka se está bañando. Haz un barrido con la cámara para oír como Oaka habla consigo mismo	✓
9	Dos mujeres se están bañando y Wantz camina por la orilla	-
10	Isaaru, Maroda, Pacce y los Kinderguardianes tienen una charla	✓
11	Elma y Lucil se bañan y charlan	✓
12	Maechen está de pie en la orilla. Enfócale y escucharás un monólogo	✓
13	Clasko se baña con un Chocobo. Si no hay ningún Chocobo en la Granja de Chocobos, Clasko estará solo. Acércate para escuchar el monólogo	-
14	Cid, Nhadala y Rin se bañan y charlan	✓
15	Dona se está bañando. Acércate y escucharás un monólogo	✓
16	No hay nadie	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Entrada

Secuencia	Observaciones	+
1A-1	Si la secuencia 1A no se vio durante la Fase 2 y la misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet se completó en el Capítulo 3: Enfoca la cámara a Kimahri e invítale al concierto. Declinará la invitación porque ya ha quedado	✓
1A-2	Garik cuenta que los Ronso discuten entre ellos	-
1A-3	El joven Ronso va al concierto. Kimahri vigila el monte	-
1A-4	Una mujer Ronso limpia la telesfera	-
1A-5	Kimahri suelta un discurso	-
1A-6	La mujer Ronso, que suele estar junto a Kimahri, habla sobre el comportamiento de los Ronso	-
1A-7	Garik está preocupado por el futuro del Ronso. Más en la secuencia 2	-
1B-1	Si la secuencia 1B no se vio durante la Fase 2 y la misión Impide el ataque ronso del Monte Gagazet no se completó en el Capítulo 3: Enfoca a Kimahri e invítale al concierto. Dirá que no porque no pudo detener al joven Ronso y ahora está metido en líos	✓
1B-2	A Ronso le dice algo a la mujer Ronso	-
1B-3	Kimahri está hecho polvo porque no pudo parar a Garik. La mujer Ronso consuela a Kimahri	-
1B-4	La mujer Ronso le pregunta a Yuna que deje de preocuparse por el Ronso	-
2	Si la secuencia 2 no se vio durante la Fase 2: le dan un masaje a Kimahri	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna - Termas

-	Consulta la Fase 2 para más detalles	-

A las Ruinas de Zanarkand en telesfera



Fase 2: Tras la conversación con Colega.

Secuencia	Observaciones	+
1	Vista de los turistas frente a Zanarkand	-

Fase 3: Tras la misión Busca a Tobli en el Río de la Luna

1	Enfoca a Isaaru y acércate: Isaaru piropea a Yuna	✓
2	Enfoca a Isaaru: Isaaru está preocupado por Bevelle. Esto tiene que suceder para conseguir el "¡Episodio completado!"	-
3	Gira la cámara hacia la izquierda y acércate: Isaaru reflexiona sobre el futuro	-
4	El Hypello promociona el concierto. A Isaaru no se le ve por ninguna parte	-

Misiones secundarias capítulo 5

Isla Besaid



El mapa y las leyendas de la zona de Isla Besaid están en las páginas 61 y 88.

¡Ha nacido el bebé de Lulu!

Cuando llegues Wakka estará emocionado hablando del nacimiento de su hijo. Luego síguele al Pueblo Besaid (Mapa 4-9) y habla un poco más para incrementar tu porcentaje de juego visto.

Para darle un buen impulso a tu porcentaje de juego visto, ve a la Playa y habla con Beclem (Mapa 4-1). Tienes que haber hablado ya con él en el Capítulo 4, a través de la telesfera (consulta la página 185). Entonces recibirás la Esfera del camarada. Si además obtuviste un Récord en el minijuego del Guantelete de la Pistolera (consulta la página 210), Beclem te hará una demostración de su nueva técnica de disparo. A partir de ahora te será posible disputar un partido de blitzbol contra Besaid Aurochs (consulta la página 215).

Y otra cosa...

Aparte de los dos minijuegos del Guantelete de la Pistolera, hay otros asuntos de los que debes ocuparte antes de irte.

En el Capítulo 4 pudiste usar el enlace de la telesfera para contemplar a un perro enterrando algo en los arbustos del Pueblo Besaid (Mapa 4-9). Ve a ese punto (Fig. 1) y aprieta ⊗ para conseguir un Libro de magia n.. No hace falta que hayas visto el escondite a través de la telesfera, pero sin duda te resultará de ayuda para localizar el sitio.

A continuación dirígete al Promontorio (Mapa 4-7) y habla con Wakka para incrementar aún más tu porcentaje de juego visto. Visita el Pueblo Besaid (Mapa 4-9) antes de marcharte para aumentar tu puntuación una vez más en este lugar. En caso de que hayas completado todas las tareas posibles en Isla Besaid, aparecerán las palabras "¡Episodio completado!". Si no, deberás conformarte con el "Episodio terminado".



01



ISLA KILIKA

¡MÁS PROBLEMAS EN KILIKA!

El mapa y las leyendas de Isla Kilika están en las páginas 67 y 89.



En las Casas (Mapa 6-2) puedes ver una secuencia en la que salen los habitantes de Kilika. Luego ve hacia el Puente (Mapa 6-7), para aumentar tu porcentaje de juego visto. Si usaste la telesfera en el Capítulo 4, obtendrás la Losa de atuendos Gran hechicero y aparecerán las palabras "¡Episodio completado!". Si no, no recibirás nada.

EL NUEVO CUARTEL DE LA LIGA JUVENIL

Sólo es posible si hablaste con el cámara en las Casas (Mapa 6-2) durante los Capítulos 1 y 3. Habla de nuevo con el cámara y podrás llegar al Cuartel de la Liga Juvenil, donde encontrarás un arcón que contiene el accesorio Invencible. Además recibirás 5 Medallas Jospallad de parte de los niños.

RECOMPENSA POR ENCONTRAR 13 MONOS MEDROSOS

Si encontraste a los 13 Monos medrosos en los Capítulos 1 o 3 (consulta la página 156), ha llegado el momento de que te cobres la recompensa. La mujer que te habló por primera vez de los Monos medrosos en el Capítulo 1 estará todavía de pie a la derecha del Muelle (Mapa 6-1). Si conseguiste encontrar a los 13 monos antes de que terminara el Capítulo 3, habla con ella varias veces para obtener la Losa de atuendos Caos insondable.

LUCA

El mapa y las leyendas de la zona de Luca están en las páginas 52 y 157.

¡EMPIEZA EL BLITZBOL! - MISIÓN: ¡MOGURI A LA FUGA!

Si estabas deseando ver a uno de los encantadores moguris de Final Fantasy X-2, ¡ahora te puedes dar el gustazo! Llegarás directamente al Estadio de Luca/Entrada (Mapa 1-5) procedente del Celsius y de momento tendrás que pasar de la opción de participar en el torneo de blitzbol. Selecciona "De acuerdo" para incrementar tu porcentaje de juego visto (consulta la página 213 para más información). Puedes dejar el menú Blitzbol nada más terminar la partida.

Ve hacia la Salida (Mapa 1-10). Junto a la Esfera del viajero (Fig. 1) empezará una secuencia en la que Yuna recuerda a Tidus, de Final Fantasy X. De repente aparecerá un moguri como de la nada.

Sigue al moguri a la Plaza (Mapa 1-9). Continúa siguiéndole en su trayecto flotante hacia el Muelle 2 (Mapa 1-2) (Fig. 2). Este lugar tan familiar hace que Yuna evoque más recuerdos. Si evitaste hablar con Paine o Rikku durante la misión y no regresas al Celsius, en la pantalla te aparecerá "¡Episodio completado!". Si no , te quedarás con un "Episodio terminado".



01



02

OTRAS ACTIVIDADES

Aparte del Juego de cartas y del blitzbol (ver páginas 211 y 213), también puedes comprar esferas de audio y esferas de vídeo en el Auditorio de Luca - Recepción (Mapa 1-12).

CAMINO DE MIHEN

El mapa y las leyendas de la zona del Camino de Miihen están en la página 158.

RESUELVE EL CASO DEL DETECTIVE RIN

Sólo es posible si has cumplido la misión secundaria Detective Rin en el Capítulo 4. Ve Frente a la Casa Rin (Mapa 16-4) y, durante la conversación, dale la razón al albhed. Entra entonces en la Casa de Rin (Mapa 16-5) y sal al cabo de poco. Si conseguiste reunir suficientes pruebas y cumpliste las condiciones requeridas (consulta la página 217), el case estará resuelto y el culpable quedará en evidencia. En tal caso, te saldrá lo de "Episodio completado; si no es así, deberás conformarte con el "Episodio terminado". Y, si Rin no es el que lo perpetró, tu porcentaje de juego visto se incrementará.

¿ALGO MÁS?

Verás una pluma amarilla en el suelo, en el Norte del nuevo camino (Mapa 16-7). Ponte de pie encima cuando lleve a un Chocobo y espero unos 5 segundos aproximadamente; obtendrás 5 Colas de fénix. Por último, abandona la zona y ve hacia el Sur del Nuevo camino (Mapa 16-6) o hacia el Extremo norte (Mapa 16-8); luego vuelve a la pluma en el Norte del nuevo camino. Esta vez espera unos 18 segundos y obtendrás un Victor Primoris.

Si has vencido a los Mecanistas en el Templo de Djose (consulta la página 193) y quieres arreglar el tema, examina la máquina que encontrarás merodeando por el Camino de Miihen. Uno de los Mecanistas llevará el Manual de mecánica. Por desgracia, el lugar será escogido de forma aleatoria, así que el éxito es una cuestión de ensayo y error.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Mi'hen -Straße
Rocas Hongo
Templo de Djose
Río de la Luna
Guadosalam
Llanura de los Rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la Calma
Monte Gagazet
Ruinas de Zanarkand
Celsius



SENDA DE LAS ROCAS HONGO

El mapa y las leyendas de la zona de la Senda de las Rocas Hongo están en la página 159.



La Liga, en tregua

Sólo es posible si entregaste la esfera a la Liga Juvenil en el Capítulo 2. Elma y Lucil te estarán esperando en la intersección de las Rocas hongo (Mapa 15-1) con el Camino del barranco (Mapa 15-2). Ve hacia las Rocas hongo – Ascensor del Cuartel (Mapa 15-6) y habla con Yaibal para incrementar tu porcentaje de juego visto. Una vez hecho esto, la línea de la trama habrá terminado y aparecerá en pantalla "¡Episodio completado!".

El torneo de la Liga - Misión: El torneo de la Liga

Sólo es posible si entregaste la esfera a la Liga Juvenil en el Capítulo 2.

En la intersección de las Rocas hongo (Mapa 15-1) con el Camino del barranco (Mapa 15-2) habla con Elma y Lucil, y luego con Yaibal. Contesta, "¡Sí, sí!" y la misión empezará. No dejes de seguir la flecha roja del mapa y llegarás a la primera batalla. Las batallas son relativamente fáciles, a excepción hecha de las dos últimas, contra Elma y Lucil. Asegúrate de que la Maga blanca proteja a sus camaradas lanzando Rezar y Cura. También deberías usar Coraza y Escudo. Equipa cualquier accesorio que proteja de la Muerte. Si eres derrotado, habla con Yaibal en las Rocas hongo (Mapa 15-1) para volverlo a intentar. Una vez que hayas ganado a Lucil y hayas escuchado su discurso, aparecerá en la pantalla el deseado "¡Episodio completado!".



En reconocimiento...

Sólo es posible si completaste la misión El torneo de la Liga. Ahora podrás acceder a la Liga Juvenil/Sala de reuniones (Mapa 15-9). Habla con Lucil en la atalaya del Cuartel de la Liga Juvenil (Mapa 15-11) para incrementar tu porcentaje de juego visto y recibirás la Esfera de Nooj.

Gruta de la pena

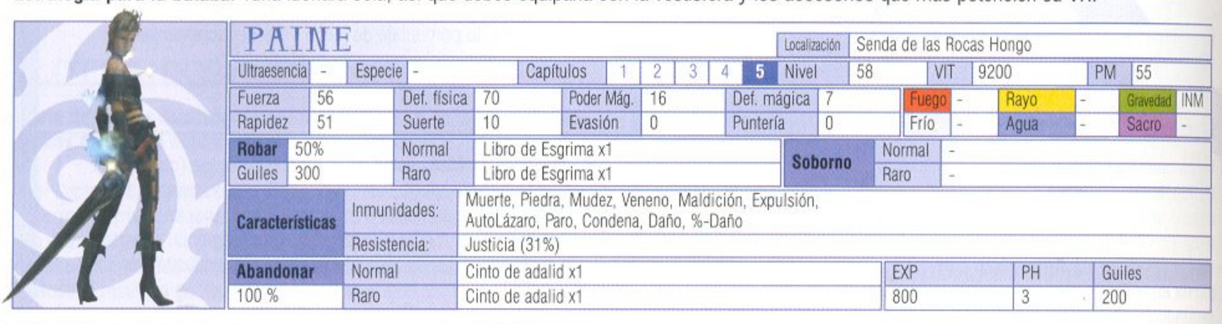
Te harán falta 10 Esferas escarlata para abrir la puerta de la Gruta de la pena (Mapa 15-5), en el Barranco (Mapa 15-4). La lista de la página 112 te informa de dónde encontrarlas.

Aquí no hay arcones del tesoro; sólo un montón de enemigos. Tendrás que luchar con 5 jefes a medida que te adentres en la Gruta de la pena. Derrótalos a todos y recibirás el libro "Danzas mágicas", I y la Losa de atuendos Resplandor supremo. Durante el trayecto por la Gruta de la pena, tu porcentaje de juego visto aumentará seis veces.

RIKKU

Localización	Senda de las Rocas Hongo										
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	53	VIT	7800	PM	92
Fuerza	42	Def. física	31	Poder Mág.	39	Def. mágica	82	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	82	Suerte	12	Evasión	18	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
Gravedad	INM	Sacro	-								
Robar	50%	Normal	Libro de Bushido x1	**Soborno**	Normal	-					
Guiles	300	Raro	Libro de Bushido x1		Raro	-					
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Mudez, Veneno, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistencia:	Justicia (31%)									
Abandonar	Normal	Libro de Magia n. x1	EXP	PH	Guiles						
100 %	Raro	Libro de Magia n. x1	800	3	200						

Estrategia para la batalla: Yuna luchará sola, así que debes equiparla con la vestisfera y los accesorios que más potencien su VIT.



PAINE

Localización	Senda de las Rocas Hongo										
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	58	VIT	9200	PM	55
Fuerza	56	Def. física	70	Poder Mág.	16	Def. mágica	7	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	51	Suerte	10	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
Gravedad	INM	Sacro	-								
Robar	50%	Normal	Libro de Esgrima x1	**Soborno**	Normal	-					
Guiles	300	Raro	Libro de Esgrima x1		Raro	-					
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Mudez, Veneno, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Paro, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistencia:	Justicia (31%)									
Abandonar	Normal	Cinto de adalid x1	EXP	PH	Guiles						
100 %	Raro	Cinto de adalid x1	800	3	200						

Estrategia para la batalla: Lo mismo que en la batalla de Rikku.

BARALAI										Localización	Senda de las Rocas Hongo				
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1	2	3	4	5	Nivel	52	VIT	12.220	PM	720
Fuerza	68	Def. física	67	Poder Mág.	67	Def. mágica	26	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	112	Suerte	6	Evasión	12	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50%	Normal	Libro de Furia x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	300	Raro	Libro de Furia x1		Raro	-									
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (63%)													
Abandonar	Normal	Bola de cristal x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Bola de cristal x1	1200	5	200										

Estrategia para la batalla: A partir de ahora el grupo volverá a luchar unido. Concéntrate en acciones que no gasten demasiados PM, ya que algunos ataques de Baralai se encargarán de absorber un montón de PM. Usa Coraza para mejorar la defensa.

GIPPAL										Localización	Senda de las Rocas Hongo				
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1	2	3	4	5	Nivel	56	VIT	14.800	PM	235
Fuerza	73	Def. física	68	Poder Mág.	55	Def. mágica	33	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	118	Suerte	6	Evasión	23	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50%	Normal	Libro de Magia b. x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	15000	Raro	Libro de Magia b. x1		Raro	-									
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (63%)													
Abandonar	Normal	Mitón de káiser x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Mitón de káiser x1	1200	5	5000										

Estrategia para la batalla: Gippal usará ataques que se llevan por delante una considerable cantidad de VIT, así que restaura la VIT de los miembros del grupo tan a menudo como puedas.

NOOJ										Localización	Senda de las Rocas Hongo				
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1	2	3	4	5	Nivel	63	VIT	23.800	PM	720
Fuerza	75	Def. física	144	Poder Mág.	101	Def. mágica	103	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	121	Suerte	8	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	50%	Normal	Libro de Arcano x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	20000	Raro	Libro de Arcano x1		Raro	-									
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (78%)													
Abandonar	Normal	"Danzas mágicas", I x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	"Danzas mágicas", I x1	1800	10	30.000										

Estrategia para la batalla: Nooj usa ataques que se llevan tanto VIT como PM. La Omnipoción que hay en el Bolsillo oculto del Alquimista es una forma eficaz de restaurar la VIT y los PM perdidos. Si reduces su VIT a menos de 3.000, Nooj asestará unos 5.000 puntos de daño a todos los miembros del grupo con un devastador ataque especial. Evita el KO instantáneo equipando Looks súper o usando el Autolázaro del Tahúr.

TEMPLO DE DJOSE

El mapa y las leyendas de la zona del Templo de Djose están en las páginas 72 y 91.

LA JOYA DE LOS MECANISTAS
MISIÓN: EL ORGULLO DE LOS MECANISTAS

Entra en la Sala (Mapa 8-5). La batalla contra los Mecanistas empezará cuando termine la secuencia. Equipa la Losa de atuendos y los accesorios más adecuados para potenciar la Def. física de los miembros del grupo, y asegúrate de que la Maga blanca lanza magia Coraza . El ataque Ceguera del Lord oscuro funciona muy bien aquí, así como el ataque Agujero blanco de Síntesis. Cuando llegues al Nv. Ataque 5, los Mecanistas podrá asestar mucho daño a todos los personajes, pero puedes reducirlo a la mitad lanzando Escudo. El aparato albhed también soltará un ataque que inflige el máximo daño posible a la VIT. Una vez derrotado los Mecanistas en el momento de mayor fortaleza, esta línea de la trama habrá llegado a su fin y aparecerá la pantalla de "¡Episodio completado!".

PROTOTIPO M										Localización	Templo de Djose				
Ultraesencia	-	Especie	Machina	Capítulos	1	2	3	4	5	Nivel	50	VIT	18.324	PM	0
Fuerza	58	Def. física	205	Poder Mág.	100	Def. mágica	205	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM		
Rapidez	68	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Frío	-	Agua	-	Sacro	-		
Robar	100%	Normal	Éter+ x1	Soborno	Normal	-									
Guiles	5000	Raro	Éter+ x2		Raro	-									
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder Mág. +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Suerte +/-, Condena, Daño, %-Daño													
	Resistencia:	Justicia (71%)													
Abandonar	Normal	Elixir x1	EXP	PH	Guiles										
100 %	Raro	Elixir x1	0	40	0										

>>

>> El nivel de los Mecanistas en el momento de vencerlo determina la recompensa que recibes. El premio por derrota a la versión de menor nivel los Mecanistas es un Diccionario albhed y un incremento en el porcentaje de juego visto. Sólo recibirás el deseado libro "Danzas mágicas", II si los tres atributos del aparato han alcanzado el nivel 5.

Si vences antes de que el enemigo se haya recuperado totalmente lo puedes reparar hasta cinco veces. Para hacerlo debes seguir los manuales de reparación:

- Orgullo de mecánico: Habla con el albhed que está sentado en la celda (Mapa 8-6).
- Espíritu reciclador: Habla con el albhed del piso de arriba de la Prueba (Mapa 8-8) e introduce la contraseña "MARNELA" cuando sea el momento.
- Todo sobre las reparaciones: Consulta las Ruinas de la cueva en la página 222.
- Reparar es fácilo: Ponte de pie entre los tres monos que hay a la derecha de la salida del Templo de Djose (Mapa 8-3). Aprieta ⊗ cuando los tres monos salten en el aire al mismo tiempo.
- Manual de mecánica: Inspecciona cualquier aparato albhed que veas merodeando por el Camino de Miihen después de haberte enfrentado a Mecanistas (consulta la página 191).

Para fortalecer los tres atributos de los Mecanistas (Nv. Ataque, Nv. Defensa. y Nv. Especial), tienes que cavar y sacar las piezas correspondientes del Desierto de Bikanel (ver el apartado iRescate de piezas para los albhed! en la página 163 y en la página 206). Hay tres tipos de elementos que refuerzan los tres atributos: Piezas especiales incrementan la Fuerza y la Magia, las Piezas de defensa incrementan la Def. física y la Def. mágica y lasPiezas especiales incrementan las técnicas de ataque.

Las piezas están en diferentes niveles: A (1 punto), S (3 puntos) y Z (5 puntos). Te harán falta 38 puntos para cada atributo si quieres que los Mecanistas alcancen el máximo nivel. Las piezas se construyen automáticamente cuando caen en manos de los Mecanistas. Para más detalles sobre las piezas que has acumulado hasta el momento, ve a la Celda que hay a la derecha del Templo de Djose (Mapa 8-7). La siguiente tabla te ayudará a calcular qué nivel habrán alcanzado los Mecanistas tras tu siguiente batalla.

Puntos	Nivel
0-3	1
4-9	2
10-19	3
20-37	4
38 o más	5

RÍO DE LA LUNA

MÚSICA EN EL RÍO DE LA LUNA

El mapa y las leyendas de la zona del Río de la Luna están en la página 94.

Habla con Tobli en la Orilla sur (Mapa 12-2) para incrementar tu porcentaje de juego visto y terminará el episodio, aunque sólo verás las palabras "iEpisodio completado!" si:

- Completaste la misión iEscolta el carro de mercancías! en el Capítulo 1 y cumpliste todos los objetivos (consulta la página 161).
- Las 10 entradas se vendieron durante la misión Venta de entradas del Capítulo 2 (consulta la página 172).
- Completaste con éxito la misión iBusca a los miembros del Grupo Macalania! en el Bosque de Macalania durante el Capítulo 2 (consulta la página 174).

Si alcanzaste todos los objetivos, irán a ver el concierto muchos clientes contentos (Fig. 1) y Yuna y sus amigos incluso participarán. Esto hace que aumente tu porcentaje de juego visto. Puedes cambiar los ángulos de la cámara mientras ves el concierto apretando L1 y R1. Presiona ◎ para terminar el concierto y el episodio.

Si no conseguiste cumplir todos los prerrequisitos mencionados, el mensaje "Episodio terminado" será lo más que conseguirás. Si al menos conseguiste vender todas las entradas, aunque sin sacar beneficio, el espectáculo seguirá siendo un éxito. Si no lograste nada, el concierto será una decepción.



01

GUADOSALAM



El mapa y las leyendas de la zona de Guadosalam están en las páginas 71 y 79.

LOS QUE HAN VUELTO

Si no completaste la misión Impide el ataque ronso en el Monte Gagazet durante el Capítulo 3, verás una secuencia más bien oscura cuando llegues a Guadosalam. Si completaste la misión Impide el ataque ronso con éxito, conocerás a Tromell (Fig. 1) en Guadosalam (Mapa 7-1). La conversación que tendrá lugar tras la secuencia incrementa tu porcentaje de juego visto y te garantiza el "iEpisodio completado!" al final.



01

MÁS OBJETOS

Las siguientes actividades sólo serán posibles si apareció el "iEpisodio completado!" en la pantalla de Guadosalam.

Habla con Tromell otra vez para entrar en la habitación de la Casa cerrada (Mapa 8-5). Los cofres que hay aquí contendrán la Esfera de Baralai y Cuatro pulseras. Si conociste a los niños Ronso Lian y Ayde en la Llanura de la Calma en el Capítulo 2 o en la Llanura de los Rayos en el Capítulo 3, un niño Guado te dará la Losa de atuendos Luchador incansable.

Si completaste el episodio Río de la Luna, al margen de lo bien que lo hicieras, podrás abrir arcón del tesoro en la Oficina de Tobli (Mapa 8-3). El contenido dependerá de algunos factores:

- Sea un ganador: No completaste la misión Impide el ataque ronso en el Monte Gagazet (página 183) durante el Capítulo 3.

- Bola de cristal: Completaste la misón Impide el ataque ronso pero no cumpliste los siguientes prerrequisitos o sólo lo hiciste en parte:
  - Completaste totalmente la misión iEscolta el carro de mercancías! en el Capítulo 1 (página 161).
  - Vendiste 10 tickets en la misión Venta de entradas en el Capítulo 2 (página 172).
  - Completaste la misión iBusca a los miembros del Grupo Macalania! en el Bosque de Macalania durante el Capítulo 2 (página 174).

- Mitón de kaiser: Cumpliste los cuatro prerrequisitos.



LLANURA DE LOS RAYOS

El mapa y las leyendas de la zona de la Llanura de los Rayos están en las páginas 95 y 96.



¿Un error de Shinra? - Misión: Monstruos electrificados

Acércate a las nueve primeras Torres pararrayos una a una y derrota a cada una de las Grandes quimeras. Las flechas grises parpadeantes que aparecen en el mapa orientativo indican dónde ir a continuación. Cada contrincante derrotado dejará un arcón del tesoro, cuyo contenido dependerá de lo bien que calibraras las torres en los Capítulos 2 y 3 (consulta la página 173). Cuantas más entradas correctas, más valioso será el premio.

Tras derrotar a la novena Gran quimera, sigue la flecha roja del mapa orientativo hasta llegar a la última torre. Escoge "Inspeccionarla" cuando toque y aparecerá un Humbaba. Equipa los accesorios y Losas de atuendos que incrementen la Def. física y la Def. mágica del grupo, así como accesorios que debiliten o anulen los ataques Rayo. Tu Maga blanca debería lanzar Coraza, y la Guerrera debilita al contrincante con Rompebrazo. Puedes inhabilitar la Barrera total del Humbuba con la magia Antimagia de la Maga blanca. Cuando el enemigo esté casi derrotado, soltará un potente ataque Meteo, así que es buena idea mantener la VIT de tus compañeros al máximo todo el rato. También deberías usar el Escudo para gozar de más protección.

	Número de entradas correctas				
Torre	0 a 5	6 a 14	15 a 24	25 a 29	30
1	Éter	Éter x 2	Éter+	Éter+ x 2	Elixir
2	Poción X	Omnipoción x 2	Elixir	Elixir	Megalixir
3	Omnifénix	Omnifénix	Elixir	Elixir	Megalixir
4	Brazal de poder	Cinto negro	Brazal de titán	Mitón de poder	Cinto de adalid
5	Carta de tarot	Corona de Juno	Talismán	Polvo mágico	Corona real
6	Anillo del rayo	Halo de rayo	Anillo de Thor	Anillo eléctrico	Haz tormentoso
7	Anillo del agua	Halo de agua	Anillo de Sobek	Anillo acuoso	Haz tormentoso
8	Anillo del fuego	Halo de fuego	Anillo de Hefesto	Anillo pírico	Anillo térmico
9	Anillo del hielo	Halo de agua	Anillo de Ageb	Anillo gélido	Anillo térmico
10	Cuatro aros	Cuatro manos	Cuatro capas	Cuatro pulseras	Cinta

HUMBABA

Localización	Llanura de los Rayos, Laberinto oculto										
Ultraesencia	✓	Especie	Bégimo	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	52 (62)	VIT	27.772 (30.163)	PM	785 (785)
Fuerza	93 (93)	Def. física	7 (7)	Poder Mág.	13 (13)	Def. mágica	11 (11)	Fuego	-	Rayo	ABS
								Gravedad	INM		
Rapidez	87 (113)	Suerte	6 (8)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-
								Sacro	-		
Robar	50% (100%)	Normal	Ultrapoción x2 (Cuatro capas x1)	**Soborno**	Normal	Libro de Furia x1 (Libro de Furia x1)					
Guiles	1800 (3800)	Raro	Éter x1 (Cuatro capas x1)		Raro	Libro de Furia x2 (Libro de Furia x1)					
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistencia:	Expulsión (19%), Justicia (13%)									
Abandonar	Normal	Ultrapoción x4 (Anillo eléctrico x1)	EXP	PH	Guiles						
50 % (100 %)	Raro	Anillo de Thor x1 (Anillo eléctrico x1)	1800 (2300)	1 (2)	550 (700)						

Cuando hayas derrotado al Humbaba recibirás la Losa de atuendos Aura protectora. Contesta "Entrar en la fosa" para entrar en la laberíntica Cueva desconocida. Sigue la flecha roja hasta que encuentres a Cid. Tu porcentaje de juego visto se incrementará. Luego vendrá una batalla contra Panzer, Sonda-A, Sonda-R y Sonda-S. Tu Maga blanca debería lanzar Escudo y Coraza, y sus camaradas deberían concentrarse en las Sondas. Al Panzer se le puede debilitar con los ataques Rompebrazo y Excalibur de la Guerrera. Usa también Freno para dificultar sus rápidos ataques.

Tras derrotar a Panzer aparecerá "¡Episodio completado!" en la pantalla y obtendrás un Diccionario albhed, además de que tu porcentaje de juego visto se incrementará todavía más. Puedes entrar en la Cueva desconocida otra vez más adelante. Encontrarás información detallada sobre la Cueva desconocida en la página 220.

BOSQUE DE MACALANIA

El mapa y las leyendas de la zona del Bosque de Macalania están en la página 162.

Los últimos días del bosque

El final de este episodio variará en función de si completaste con éxito o no la misión Impide el ataque ronso en el Monte Gagazet durante el Capítulo 3.

Habla con la persona que hay (Fig. 1) cerca de la Fuente de las esferas (Mapa 17-8). Tras la secuencia ve a la otra zona de la Fuente de las esferas (Mapa 17-13) y, cuando Yuna se acerque al lago, aparecerán en pantalla las palabras "¡Episodio completado!". Tu porcentaje de juego visto aumentará y obtendrás la Losa de atuendos Buena estrella. Si no completaste con éxito la misión Impide el ataque ronso, no verás este mensaje.


01

La tienda nueva de Oaka

Si saldaste las deudas de Oaka antes del final del Capítulo 3, ve Frente a Casa Rin (Mapa 17-15).

Frente a Casa Rin verás cómo Oaka se reconcilia con su hermano Wantz. Tu ayuda en el pago de las deudas Oaka será recompensada con un mensaje de "¡Misión completada!". Luego podrás comprobar la impresionante cantidad de cosas que tienen Oaka y Wantz en la Casa del Viajero (Mapa 17-16). Consulta las páginas 177 y 184 para averiguar más cosas sobre Oaka.



La tienda de Oaka

Objeto	Guiles
Aretes de hada	10.000
Manto de viajero	10.000
Lazo seguro	10.000
Libro de esgrima	50.000
Libro de Bushido	50.000
Libro de Arcano	50.000
Libro de furia	50.000
Libro de magia n.	50.000
Libro de magia b.	50.000
Anillo pírico	10.000
Anillo gélido	10.000
Anillo eléctrico	10.000
Anillo acuoso	10.000

La tienda de Wantz

Objeto	Guiles
Aretes de hada	10.000
Manto de viajero	10.000
Lazo seguro	10.000
Broche de nácar	10.000
Anillo pírico	10.000
Anillo gélido	10.000
Anillo eléctrico	10.000
Anillo acuoso	10.000
Luz aturdidora	15.000
Luz irritante	15.000
Luz demoradora	15.000
Luz paralizadora	15.000



Desierto de Bikanel

El mapa y las leyendas de la zona del Desierto de Bikanel están en la página 94.

Misión: ¡Busca a los cactilios y ¡Busca al último cactilio!

Si todavía no le has dedicado tiempo a esta misión secundaria, ya va siendo hora de que lo hagas.

Tu tarea consiste en encontrar a diez vigías que se han escondido por Spira. Para que las intrépidas criaturas sean devueltas a sus madres tienes que enfrentarte primero a ellas en un atípico juego de tiros. Si quieres saber más sobre esta misión y la siguiente, ¡Busca al último cactilio!, consulta la página 216.

Misión: La batalla decisiva del desierto

Sólo es posible si completaste la misión ¡Busca al último cactilio!

Tras terminar la misión ¡Busca al último cactilio!, prepara a tu equipo para otra batalla. Vuelve al Celsius si hace falta. Cuando estés listo para enfrentarte al jefe Angra Mainyu, ve a Bikanel - Nación cactilio (mapa 9-4), que es donde tendrá lugar la batalla.

Este fortachón enemigo (333.444 VIT) puede infligir Mudez, Ceguera, Confusión y Veneno, todo al mismo tiempo, así que protege a tu grupo, si puedes, contra la Confusión antes que nada. Durante la batalla usa primero Coraza y Escudo, luego usa el ataque Ceguera del Lord oscuro para derrotar a Zarich y a Tawrich, (5.440 VIT cada uno). Si puedes, utiliza a dos Lords oscuros para este propósito. Si ambos escoltas son eliminados, Angra Mainyu intentará revivirlos y tendrás un momento para tomarte un respiro. Una táctica útil consiste en reducir los PM de Angra Mainyu con Absorción PM y gastar los PM de los miembros de tu grupo antes que nada, ya que Angra Mainyu intentará, más que atacar, absorber sin cesar los PM de tus compañeras.

Tras esta victoria aparecerá en la pantalla "¡Episodio completado!" y recibirás la Losa de atuendos Azote fulminante. Vuelve a y habla con Marnela en Bikanel - Nación cactilio (Mapa 9-4) para incrementar tu porcentaje de juego visto.

Misión: ¡Rescate de piezas para los albhed! y Excavación

En esta zona puedes dedicar tiempo, como siempre, a la caza de tesoros (consulta la página 163). Si mandaste a un Chocobo de la Llanura de la Calma al Desierto de Bikanel, la zona de excavación disponible será más grande. Para acceder a la Zona central debes haber mandado a un Chocobo aquí desde la Granja de Chocobos (consulta la página 208). El noble pájaro amarillo será atrapado por los albhed y entrenado como Chocobo del desierto. Puedes usar el Chocobo a partir de ahora para explorar la vasta Zona central y buscar tesoros. Allí también encontrarás la Llave del desierto, con la que abrirás el arcón que hay en el Desierto de Bikanel – Zona oeste (Mapa 9-1).



Bevelle

El mapa y las leyendas de la zona de Bevelle están en la página 82.



¿Reforma en Nuevo Yevon?

Corre hacia la zona Central (Mapa 11-2) y habla con Maroda. Si se colocó una telesfera en Zanarkand en el Capítulo 3 y la usaste para comunicarte con Isaaru en el Capítulo 4, Isaaru regresará ahora a Bevelle y verás el mensaje "¡Episodio completado!". Esto incrementa tu porcentaje de juego visto y además hace que recibas la Losa de atuendos Ángel de la guarda.

101 plantas de monstruos

Primero debes completar el episodio de Bevelle, sin que importe el resultado que obtengas. Puedes entrar a una mazmorra enorme con 101 plantas (de la 0 a la 99 y de ahí a la Infinidad) por el pasaje de la derecha del Cuartel de la Liga Juvenil (Mapa 11-4). Asegúrate de salvar la partida en la Esfera del viajero, ya que abajo te espera un enemigo especialmente fuerte. Para averiguar más cosas sobre el Laberinto oculto, consulta la página 220.



LLANURA DE LA CALMA

El mapa y las leyendas de la zona de la Llanura de la Calma están en la página 164.

Guerra publicitaria: Fase final

¿Viste al padre sacando un arcón del tesoro de detrás de la Casa del Viajero en la telesfera durante el Capítulo 4? Si le viste, ahora puedes abrirlo y obtener 50.000 Guiles. Si prefieres renunciar a la riqueza para conseguir un accesorio, habla con el propietario (Fig. 1). Si admites el "robo" recibirás el Libro de esgrima como recompensa.

Si ayudaste a Clasko a abrir su Granja de Chocobos (consulta la página 208) en el Capítulo 3, un miniChocobo te estará esperando fuera de la tienda al aire libre. Aprieta ⊗ para ir directamente a la Granja de Chocobos.


01

Completa el episodio

En la Llanura de la Calma puedes hacer muchas cosas, pero tendrás que viajar un largo trecho para terminar el episodio... Tienes que haber completado con éxito la misión El fin de la guerra publicitaria para conseguir el "¡Episodio completado!" en esta zona. Esto significa que debes haber ganado un Efecto publicitario de 400 de Celesta S.A. o de Argenta S.A. Para más información consulta la página 200.

Nuevo minijuego: Gaviota cazadora

Si has completado con éxito El fin de la guerra publicitaria y contribuiste al lanzamiento de Celesta S.A. y Argenta S.A., este nuevo minijuego será accesible en el camino que lleva al Bosque de Macalania.

En el juego participan cinco enemigos que vuelan por la pantalla en varias fases. Tu tarea consiste en cazarlos apretando ⊚. Sin embargo, algunos de ellos son ilusiones ópticas. Los reales rotan en sentido horizontal, lo cual facilita la tarea de reconocerlos. Si has cazado más enemigos reales que ficticios al llegar a la fase semidiós de una ronda, podrás pasar a la siguiente. El minijuego acabará al cabo de 12 rondas y tu cuenta de puntos se beneficiará en función del éxito que hayas obtenido jugando.

Itinerario de vuelo A: Despacio de arriba abajo. Los enemigos reales rotan horizontalmente.
Itinerario de vuelo B: De izquierda a derecha. Los enemigos reales rotan, y hay más.
Itinerario de vuelo C: Los enemigos se alejan de ti volando. Los reales rotan horizontalmente y desaparecen muy rápido.
Itinerario de vuelo D: De derecha a izquierda, de modo parecido al itinerario de vuelo B, pero el vuelo es más corto y los reales son por tanto más difíciles de reconocer.

Ronda	Monstruos reales	Monstruos requeridos para acabar la ronda	Itinerario de vuelo
1-1	4	1	A
1-2	4	2	B
1-3	4	2	C
1-4	3	3	D
2-1	3	2	A
2-2	3	2	B
2-3	3	3	C
2-4	3	3	C
3-1	2	2	A
3-2	2	3	B
3-3	1	2	C
3-4	1	3	D

Nuevo minijuego: Monito comilón

Si has completado con éxito la misión El fin de la guerra publicitaria y contribuiste al lanzamiento de Celesta S.A. y Argenta S.A., este nuevo minijuego estará disponible junto al camino que lleva al Monte Gagazet.

En este minijuego hay cinco cofres que tienes que abrir. El peso del mono que aparece en medio de la pantalla puede aumentar o disminuir según la cantidad de comida que encuentres dentro del arcón abierto. El cambio suele ascender a 15 puntos, pero hay excepciones... Si su peso se reduce hasta menos de 5 o sobrepasa los 95, se terminó el juego. El juego terminará de todas formas cuando hayas abierto 50 cofres. Entonces puedes optar por arriesgar la cantidad de puntos que has ganado para intentar doblarla. Para hacerlo tienes que sacar la cantidad de comida adecuada de cinco arcones.

MONTE GAGAZET

El mapa y las leyendas de la zona del Monte Gagazet están en la página 76.

El Monte Gagazet, hoy

El éxito del episodio depende de dos prerrequisitos:
- Hablar con los dos niños Ronso, Lian y Ayde, en la Llanura de los Rayos durante el Capítulo 3.
- Completaste on éxito la misión Impide el ataque ronso en el Capítulo 3.

Al llegar al Monte Gagazet, ve a hablar con Kimahri y Garik en el Monte Gagazet/Entrada (Mapa 10-1). Tras la secuencia, habla con Kimahri otra vez. Si no cumples el primer requisito no conseguirás el "¡Episodio completado!" y tu porcentaje de juego visto se incrementará sólo ligeramente.

Ve hacia el Sendero (Mapa 10-2) a hablar con Kimahri y Garik otra vez. Usa el panel transportador, siempre y cuando lo arreglaras durante la misión Impide el ataque ronso. Si lo hiciste todo bien serás recompensado con el "¡Episodio completado!", la Losa de atuendos Guardián y un porcentaje de juego crecidito.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Isla Besaid
Isla Kilika
Luca
Camino de Miihen
Rocas Hongo
Templo de Djose
Río de la Luna
Guadosalam
Llanura de los Rayos
Bosque de Macalania
Desierto de Bikanel
Bevelle
Llanura de la Calma
Monte Gagazet
Ruinas de Zanarkand
Celsius

LA LOSA DE ATUENDOS LLAMAS DE MUERTE


01

Sólo es posible después del "¡Episodio completado!"

Empezando desde el Celsius ahora aterrizarás cerca de la Esfera del viajero del Despeñadero de los oradores (Mapa 10-4). Desde ahí escala la roca por la izquierda y gira a la derecha. Busca a Lian y Ayde (Fig. 1) (Mapa 10-5). Habla con el niño Ronso y te darán la Losa de atuendos Llamas de muerte.

LA ESTATUA DE YUNA

La estatua sólo se erigirá si te ganaste la confianza de los Ronso en los Capítulos 1 y 2 (consulta las páginas 167 y 183). A la derecha de la Esfera del viajero, en el Despeñadero de los oradores (Mapa 10-4), encontrarás un camino que te llevará a la estatua de Yuna.



RUINAS DE ZANARKAND

El mapa y las leyendas de las Ruinas de Zanarkand están en la página 65.

UN LUGAR LLENO DE RECUERDOS

Nada más llegar empezará una secuencia si has completado ya la Misión secreta (consulta la página 176) y verás las palabras "¡Episodio completado!" en la pantalla. Si no, acabarás con el "Episodio terminado".

CÓMO MEJORAR TU PUNTUACIÓN HAS VISTO:

Prerrequisito: Maechen tiene que haber hablado largo y tendido durante la reunión en Guadosalam en el Capítulo 3 – consulta la página 180. Una vez que ha aparecido en pantalla "¡Episodio completado!" o "Episodio terminado", verás a Maechen a la izquierda de Yuna. Habla con él y selecciona "Sí" para incrementar tu porcentaje de juego visto. Si ya hablaste con él en la Senda de las Rocas Hongo en el Capítulo 1 (consulta la página 160), recibirás una puntuación más alta. Ahora descubrirás por qué Maechen sabe tanto…

CELSIUS



El mapa y las leyendas del Celsius están en la página 55.

MAESTRO Y...

Sólo es posible si descansaste en tu Zona de recreo al menos una vez por Capítulo. Como en todos los anteriores Capítulos, habla con Barrabar en la Zona de recreo para descansar un poco. Luego presenciarás una romántica escena que incrementará tu porcentaje de juego visto. En el futuro podrás rebautizar a las mascotas de la vestisfera Domadora hablando con Barrabar.

CÓMO MEJORAR TU PUNTUACIÓN HAS VISTO:

Es posible en cuanto tu porcentaje de juego visto alcance el 60%. Ve al fondo de la parte de atrás de la Sala de máquinas (sigue hasta tocar la pared). Colega entrará en la estancia y te dirá de dónde viene el nombre Gaviotas. Si tu porcentaje de juego visto ha alcanzado el 75%, tanto la explicación como el incremento de tu porcentaje de juego visto serán más sustanciales.

CÓMO MEJORAR TODAVÍA MÁS TU PUNTUACIÓN HAS VISTO:

Sólo es posible tras rescatar a Cid en la Cueva desconocida de la Llanura de los Rayos (consulta la página 195). Ve a Cubierta para encontrarte con Cid. Esto incrementará tu porcentaje de juego visto. Síguele al ascensor. En el Puente verás una pelea entre Cid, Rikku y Hermano en fila cuando te acerques otra vez a Cid. Esto mejorará aún más el porcentaje de juego visto.

Para otro aumento ve al Etéreo y adéntrate hasta el Abismo del Etéreo (Mapa 14-6). Después vuelve al Celsius. Una conversación con Shinra incrementará más aún el porcentaje de juego visto. Si a estas alturas has alcanzado el 70%, habla con Colega y Hermano sobre los nuevos miembros para incrementar tu porcentaje de juego visto más aún.

Luego sube a la Cubierta y observa la conversación que están manteniendo Hermano y Cid. Recibirás un Diccionario albhed.

Si has cumplido estos requisitos y tu porcentaje de juego visto ha alcanzado el 80%, ve a la Zona de recreo. Presenciarás otra pelea entre Cid, Rikku y Hermano. La decisión que se tome durante conversación no influirá en el porcentaje de juego visto, que crecerá de todas formas.

Si el porcentaje de juego visto es de un 95% o más después de todo esto, ve a donde está Rikku en Cubierta para hacer planes de futuro con ella. Esto también incrementa tu porcentaje de juego visto.

Si tienes problemas activando alguna de estas escenas, prueba a pedirle a Colega que te deje en alguna parte y regresa inmediatamente al barco volador.

CONSIGUE LA VESTISFERA PELUCHE

Tienes que haber conseguido el "¡Episodio completado!" en todos los lugares del Capítulo 5. Hagas lo que hagas, no dejes de visitar Zanarkand hasta el final, ya que para recibir esta vestisfera tienes que regresar automáticamente a bordo del Celsius, y esto no será posible desde Zanarkand. Vuelve automáticamente para recibir la potente vestisfera Peluche e incrementa tu porcentaje de juego visto una vez más.

CONSIGUE LA LOSA DE ATUENDOS FIN DEL MUNDO

Sólo es posible si tomas las cinco rutas hacia el Abismo del Etéreo (Mapa 14-6) Habla con Hermano mientras estás a bordo del Celsius y empieza tomando la ruta hacia el Templo de Besaid. Después de llegar al Abismo del Etéreo, usa la Esfera del viajero para regresar al Celsius. Repite la operación en el Templo de Kilika, el Templo de Djose, Bevelle subterráneo y la Llanura de la Calma sucesivamente para recibir la Losa de atuendos Fin del mundo a la quinta vez. Para averiguar cómo llegar al Abismo del Etéreo a través de las cinco rutas diferentes, consulta la página 100.

Tareas y minijuegos

Shinra

Esferas preciosas

En todos los Capítulos puedes hablar con Shinra a bordo del Celsius para ver las Esferas preciosas que has acumulado hasta el momento. A lo largo del juego hay un total de 22 esferas por encontrar (consulta el capítulo Objetos, página112, si quieres información más detallada sobre los lugares concretos dónde se encuentran).

Secuencia	Esfera preciosa
El motivo del viaje	Esfera del nuevo principio
Un día en Zanarkand	Esfera de Gagazet
Tesoros ocultos	Esfera de Besaid
Esfera ensamblada	Esfera ensamblada
Saludos de Leblanc	Esfera de Leblanc
El enfoque de Logos	Esfera de Ormi
Vegnagun, desaparecido	Esfera de Ormi
Cárcel, hace 1.000 años	Esfera de la cárcel
Crónica Escarlata 1	Esfera escarlata 1
Crónica Escarlata 2	Esfera escarlata 2
Crónica Escarlata 3	Esfera escarlata 3

Secuencia	Esfera preciosa
Crónica Escarlata 4	Esfera escarlata 4
Crónica Escarlata 5	Esfera escarlata 5
Crónica Escarlata 6	Esfera escarlata 6
Crónica Escarlata 7	Esfera escarlata 7
Crónica Escarlata 8	Esfera escarlata 8
Informe Escarlata 1	Esfera escarlata 9
Informe Escarlata 2	Esfera escarlata 10
Recuerdos de a bordo	Esfera de Paine
Deseo de muerte	Esfera de Nooj
Sólo un necio...	Esfera de Gippal
El secreto del Clero	Esfera de Baralai

Bestiario de Shinra

Puedes hablar con Shinra a bordo del Celsius en cualquier Capítulo cuando quieras estudiar el Bestiario de Shinra.

En el Bestiario de Shinra se detallan las características de todos los enemigos que hayas visto en el juego hasta el momento. Los nombres aparecen en principio en blanco y, a partir del momento en que ves al enemigo en estado de Ultraesencia, aparece en rosa . Cuando hayas visto a todos los enemigos posibles en estado de Ultraesencia recibirás la Losa de atuendos Semidiós. Escoge a un maloso de la lista y aprieta ⊗ para ver su foto (junto a Shinra, para que puedas comparar el tamaño), su VIT, sus PM, los Guiles y las estadísticas de la Especie, así como una breve descripción.

A partir del Capítulo 5 podrás ver una silueta animada de cualquier enemigo que no hayas visto aún en el juego. Para completar el Bestiario de Shinra deberás explorar exhaustivamente los vastos reinos del Laberinto oculto de Bevelle. En el capítulo dedicado a los Monstruos te enterarás de todo lo que les ocurre a los enemigos cuando se transforman y entran en estado de Ultraesencia.

"Quién es quién" de Shinra

Puedes estudiar el "Quién es quién" de Shinra en todos los Capítulos. Sólo tienes que hablar con él a bordo del Celsius para acceder al menú.

En este archivo hay datos de hasta 50 seres. Los personajes que aparecen referenciados es porque han hablado contigo o han aparecido en alguna secuencia durante la partida. No hay premio por reunir una lista completa de personas, pero puedes incrementar tu porcentaje de juego visto más adelante si te dejaste algún diálogo por mantener con ellos. Algunas de las descripciones de los personajes cambiará en el transcurso de la partida:

Personaje	Cambio
Yuna, Rikku, Paine, Nooj, Baralai, Gippal	Al principio del Capítulo 4, tras la conversación con Paine
????	Al principio del Capítulo 4. Para ???? existen entradas independientes (Tidus) y Shuyin, por ejemplo)
Barrabar	Tras descansar en la Zona de recreo en los cinco Capítulos (Barrabar & Linda)

Diccionarios albhed

Cada uno de los 26 Diccionarios albhed traduce una letra de las que forman la extraña lengua albhed.

Los Diccionarios albhed están repartidos por el juego y el orden en que los descubres determina cuál será el próximo que halles. Utiliza la siguiente tabla para asegurarte de que no te dejas ninguno.

Capítulo							
1	2	3	4	5	Localización	Número	Página
✗	✗	-	✗	✗	Celsius	7	56 (x4), 70, 93, 198
✗	-	-	-	-	Luca	1	157
✗	✗	✗	-	✗	Templo de Djose	4	73, 92, 179, 194
✗	✗	✗	-	-	Macalania	2	162, 180
✗	✗	✗	-	✗	Desierto de Bikanel	8	163, 206 (x7)
-	-	-	✗	-	Celsius (telesfera)	3	186 (x2), 188
-	-	-	-	✗	Llanura de los Rayos	1	195

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Shinra
Diccionarios albhed
Obtén la Cinta
Guerra publicitaria
Excavación
Masaje de Leblanc
Granja de chocobos
Guantelete Pistolera
Juego de cartas
Blitzbol
Busca a los cactilios
Detective Rin
Caverna misteriosa
Cueva desconocida
Laberinto oculto
Ruinas de la cueva



OBTÉN LA CINTA (CAPÍTULO 2 - BEVELLE)

Tras desactivar el sistema de seguridad de la Instalación oculta activando las tres torres de seguridad con pilares de luz azul que hay frente a ellas (tal como se describe en el Capítulo 2 de la guía Paso a paso), estas torres servirán para otra cosa. En lugar de las tres plataformas de la pista central, ahora controlarán la rotación de tres plataformas más bajas que aparecerán cuando actives las tres torres de seguridad que quedan (marcadas con las letras D, E y F en el diagrama).

Cuando actives una de estas torres, los pilares con luz blanca que hay frente a ellos se pondrán en rojo y tendrás que luchar con un Jospallad o con un Golem 99, y aparecerá una plataforma debajo de la torre F. Las torres con luz azul controlan la rotación de la plataforma asociada a la última torre con luz roja activada.

Al acercarte a la torre con luz roja que previamente has activado no desencadenarás una batalla, sino que sencillamente harás que se seleccione la plataforma asociada, de modo que puedes rotarla usando las torres con luz azul. ¿Te parece complicado? No te preocupes: a continuación te aclaramos el efecto de cada torre:

Torres con luz azul

A La plataforma seleccionada rota 1/6 de vuelta en el sentido de las agujas del reloj y genera una batalla contra un Guardián.

B La plataforma seleccionada rota 1/2 de vuelta.

C La plataforma seleccionada rota 1/6 de vuelta en el sentido de las agujas del reloj y genera una batalla contra un Jospallad.

Torres con luz roja

D Al acercarte por primera vez activa la 4ª plataforma desde arriba y desencadena una batalla contra un Jospallad o contra un Golem 99. Si te acercas de nuevo se selecciona la 4ª plataforma desde arriba.

E Al acercarte por primera vez activa la 5ª plataforma desde arriba y desencadena una batalla contra un Jospallad o contra un Golem 99. Si te acercas de nuevo se selecciona la 5ª plataforma desde arriba.

F Al acercarte por primera vez activa la 6ª plataforma desde arriba y desencadena una batalla contra un Jospallad o contra un Golem 99. Si te acercas de nuevo se selecciona la 6ª plataforma desde arriba.

Para alcanzar la Cinta debes posicionar las bases de tres plataformas de modo que formen una espiral que lleve a la apertura más baja de las dos que hay en el foso central (que se encuentra directamente debajo de la torre D). La forma más rápida de hacerlo es desactivar primero el sistema de seguridad y luego activar las torres en este orden: D, A, B, E, B, F, B, C.

Una vez que hayas hecho esto, sal a una meseta que hay fuera a través de la apertura más baja y a mano izquierda verás un arcón que contiene la deseada Cinta. ¡Buen trabajo!

EL FIN DE LA GUERRA PUBLICITARIA

Representantes de Celesta S.A. y Argenta S.A., dos empresas rivales, pululan por tres zonas de la Llanura de la Calma. Si quieres puedes promocionar a una de las dos. No importa cuál elijas.

Habla con un miembro de Celesta S.A. o de Argenta S.A. y elige la opción "Menú de la campaña" y luego "Inscribirse en la campaña" para unirte al equipo. A partir de ahora puedes publicitar a la empresa escogida al hablar con algunos de los personajes de Spira apretando ◎. Puedes hablar una vez por Capítulo con cada personaje y le puedes saludar con un eslogan publicitario. Hay cinco eslóganes entre los que escoger y cada uno de los personajes a los que te dirijas reaccionará a ellos de forma diferente. Esta actividad promotora se cuantifica a través de un sistema de puntos (Efecto publicitario) que determinará tu Etapa de la campaña. Puedes averiguar cuántos puntos llevas preguntándoles a los empleados de la empresa en la Llanura de la Calma.

Tu Etapa de la campaña no puede ser superior a la del número de Capítulo en el que te encuentras. Por consiguiente, sólo puedes alcanzar el nivel más alto en el Capítulo 5, incluso en el caso de que consigas recaudar los 400 puntos en el Capítulo 3. Aun así, cuanto antes empieces esta laboriosa tarea, antes la terminarás.

También puedes mejorar tu Efecto publicitario participando en los minijuegos de la Llanura de la Calma. Los puntos se convierten, y para obtener un punto de Efecto publicitario tendrás que gastar lo siguiente:

1. 20 puntos en el Capítulo 1
2. 50 puntos en el Capítulo 2
3. 100 puntos en el Capítulo 3
5. 200 puntos en el Capítulo 5

En cuanto consigas una Etapa de la campaña superior, podrás intercambiar más objetos (en la tabla de abajo verás cómo) y los tres minijuegos de la Llanura de la Calma se extenderán. También puedes recibir el Pase gratuito, que permite viajar gratis en el Hover. Además, el episodio de la Llanura de la Calma puede terminar en el Capítulo 5 con "¡Episodio completado!", lo que hará que las dos compañías, Celesta S.A. y Argenta S.A., se fusionen. También pasarán a estar disponibles nuevos minijuegos (consulta la página 197).

Recuerda que no puedes publicitar las dos empresas a la vez. Si quieres cambiar de bando, tu Efecto publicitario con la antigua compañía se reducirá a la mitad, pero si te lo vuelves a pensar y regresas con ellos, lo recuperarás de nuevo. Tu Efecto publicitario con la nueva compañía empezará desde cero.

Eslóganes publicitarios

Nº	Celesta S.A.	Argenta S.A.
1	Celesta S.A. aguarda su visita	Argenta S.A. aguarda su visita
2	¡A pasarlo bien en Celesta S.A.!	En Argenta S.A. lo pasarás genial
3	¡A Celesta S.A., sin pensarlo dos veces!	¿A qué esperas? ¡Corre a Argenta S.A.!
4	Celesta S.A.: Servicio sin igual	Argenta S.A. te ofrece lo mejor
5	Vamosh todosh a Sheleshta S.A., ¿shiii?	¿Quieres que te hable de Argenta S.A.?

Reacciones y Efecto publicitario

Reacción	Efecto publicitario
Le has causado muy mala impresión	0
Parece que no le interesa	1
Ha mostrado cierto interés	2
Se ha entusiasmado	3
Se muere por ir a jugar	5

Efecto publicitario	Etapa de la campaña
0 – 59	1
60 –139	2
140 – 259	3
260 – 399	4
400	5



Canjear puntos por artículos con Celesta S.A.

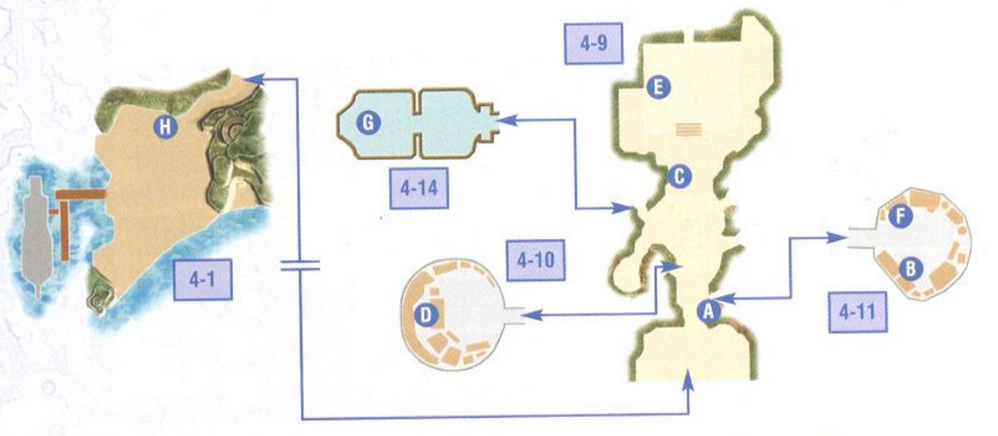
Premios	Puntos	Etapa de la campaña								
		Antes de la fusión				Después de la fusión*1				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5
Poción	10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cola de fénix	30	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Granada barata	50	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ultrapoción	150	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Brazal repelente	500	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Granada	70	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Colmillo venenoso	100	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Panacea	200	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Cota de mitrilo	750	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Hebilla de cristal	2.500	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Bomba chica	100	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Granada cegadora	300	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Aro de titanio	500	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Brazal de poder	1.500	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓
Cinto negro	5.000	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓
Bomba mediana	3.530	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Bomba grande	500	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Canica bonita	1.000	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Piedra de luz	3.500	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Luz mortal	12.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Brebaje de salud	1.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Luz somnífera	3.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Brazal de titán	5.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Piedra suprema	15.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Cuatro manos	50.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Guía de esgrima	80.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Losa de atuendos: Designios siniestros *1	200.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Guía de Bushido *2	100.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓

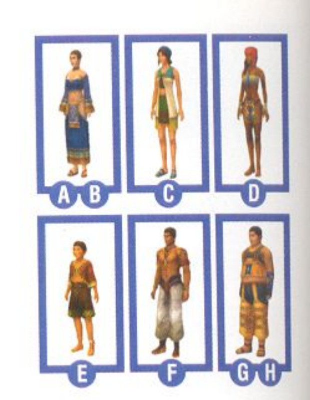
*1 = Sólo se puede cambiar una vez. *2 = Sólo después de recibir la Losa de atuendos Designios siniestros

Canjear puntos por artículos con Celesta S.A.

Premios	Puntos	Etapa de la campaña								
		Antes de la fusión				Después de la fusión				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5
Poción	10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cola de fénix	30	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Granada barata	50	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ultrapoción	150	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Éter	500	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Manto de luna	70	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Reloj de plata	100	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Brebaje antimagia	200	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Velo protector	750	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Manilla de oro	2.500	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Sombra del Etéreo	100	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Fluido de magia	300	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Fluido de vida	500	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Carta de tarot	1.500	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓
Corona de Juno	5.000	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓
Fluido de salud	3.530	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Reloj de oro	500	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Collar de perlas	1.000	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Cuatro aros	3.500	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓
Alma de Thamasa	12.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Éter+	1.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Brebaje mágico	3.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Polvo mágico	5.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Pluma de chocobo	15.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Cuatro pulseras	50.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Guía de magia n.	80.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Losa de atuendos: Espíritu de lucha *1	200.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓
Guía de magia b. *2	100.000	-	-	-	-	-	-	-	-	✓

*1 = Sólo se puede cambiar una vez. *2 = Sólo después de recibir la Losa de atuendos Espíritu de lucha.

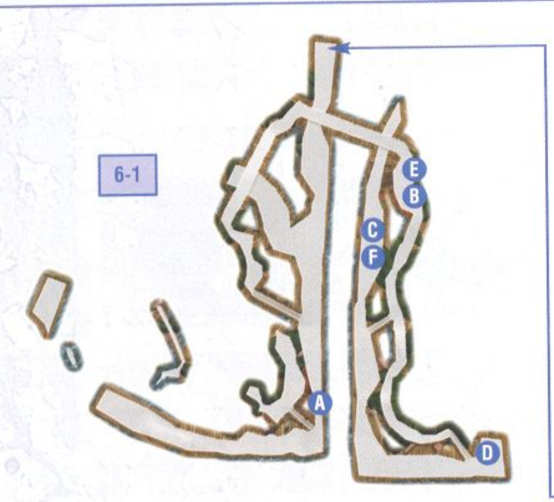


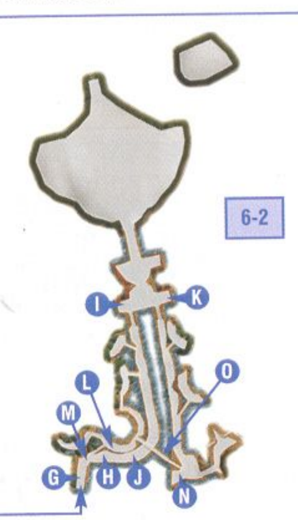


Personajes en Isla Besaid

Símbolo	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	✓	-	-	-	3	5	2	0	1	0	1	5	2	3
B	-	-	✓	-	✓	3	5	2	0	1	0	1	5	2	3
C	✓	✓	✓	-	✓	3	1	0	5	2	1	0	3	5	2
D	✓	✓	✓	-	✓	2	0	3	1	5	3	2	5	1	0
E	✓	✓	✓	-	✓	2	1	5	0	3	-	-	-	-	-
F	✓	✓	✓	-	✓	5	0	2	1	3	-	-	-	-	-
G	✓	*1	*2	-	-	5	1	3	2	0	-	-	-	-	-
H	-	-	-	-	✓	5	1	3	2	0	-	-	-	-	-

*1: En 4-8 antes de que termine Matar o morir - Desafío. *2: Desaparece después de ¡Extermina los monstruos del templo!

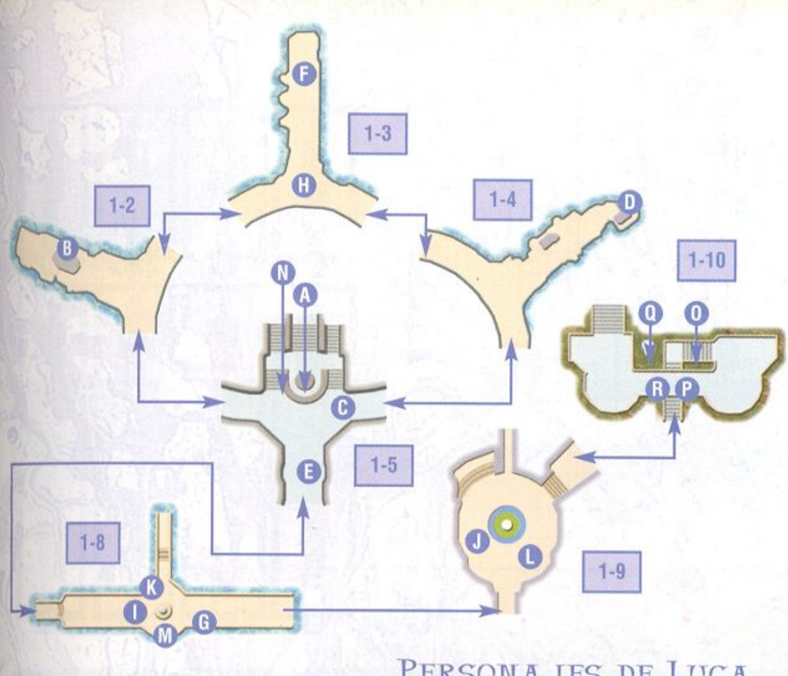






Personajes de Kilika

Símbolo	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	-	-	-	-	1	3	0	2	5	-	-	-	-	-
B	-	-	✓	-	-	1	3	0	2	5	-	-	-	-	-
C	-	-	-	-	✓	1	3	0	2	5	-	-	-	-	-
D	✓	-	✓	-	✓	0	2	1	5	3	-	-	-	-	-
E	-	-	✓	-	-	2	3	0	1	5	5	3	0	1	2
F	-	-	-	-	✓	2	3	0	1	5	5	3	0	1	2
G	✓	-	-	-	-	3	2	1	5	0	-	-	-	-	-
H	-	-	✓	-	-	3	2	1	5	0	-	-	-	-	-
I	-	-	-	-	✓	3	2	1	5	0	-	-	-	-	-
J	✓	-	✓	-	-	3	1	2	0	5	-	-	-	-	-
K	-	-	-	-	✓	3	1	2	0	5	-	-	-	-	-
L	✓	-	✓	-	-	2	3	0	1	5	-	-	-	-	-
M	-	-	-	-	✓	2	3	0	1	5	-	-	-	-	-
N	✓	-	✓	-	-	0	5	3	2	1	3	2	5	1	0
O	-	-	-	-	✓	0	5	3	2	1	3	2	5	1	0

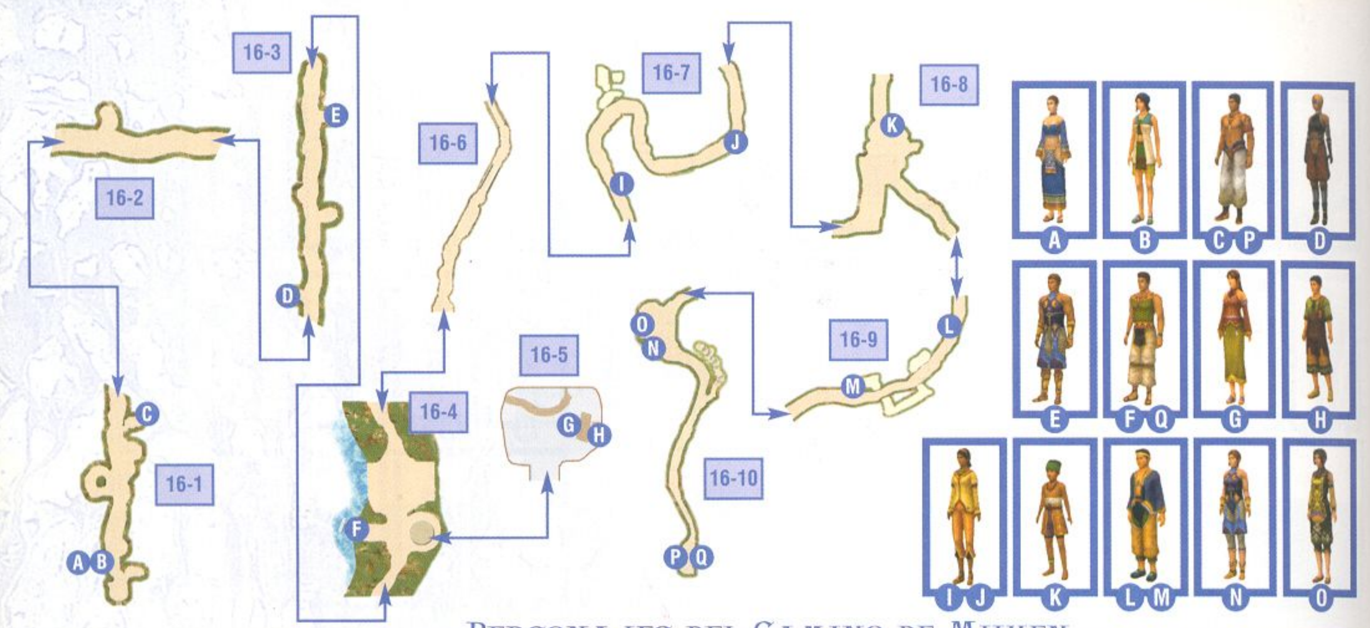




Personajes de Luca

	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
Símbolo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	✓	✓	-	-	3	5	2	0	1	0	5	1	3	2
B	-	-	-	-	✓	3	5	2	0	1	0	5	1	3	2
C	✓	✓	-	-	-	0	3	5	2	1	-	-	-	-	-
D	-	-	-	-	✓	0	3	5	2	1	-	-	-	-	-
E	-	-	✓	-	-	0	3	5	2	1	-	-	-	-	-
F	✓	✓	-	-	✓	5	1	3	2	0	-	-	-	-	-
G	-	-	✓	-	-	5	1	3	2	0	-	-	-	-	-
H	✓	✓	-	-	✓	1	3	0	5	2	0	5	2	3	1
I	-	-	✓	-	-	1	3	0	5	2	0	5	2	3	1
J	✓	✓	-	-	✓	3	0	2	1	5	-	-	-	-	-
K	-	-	✓	-	-	3	0	2	1	5	-	-	-	-	-
L	✓	✓	-	-	-	2	3	1	5	0	-	-	-	-	-
M	-	-	✓	-	-	2	3	1	5	0	-	-	-	-	-
N	-	-	-	-	✓	2	3	1	5	0	-	-	-	-	-
O	✓	✓	-	-	✓	1	3	0	2	5	3	0	5	1	2
P	-	-	✓	-	-	1	3	0	2	5	3	0	5	1	2
Q	✓	✓	-	-	✓	1	2	5	3	0	0	5	1	2	3
R	-	-	✓	-	-	1	2	5	3	0	0	5	1	2	3

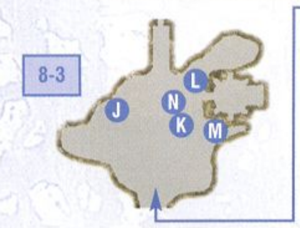


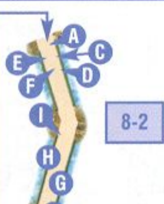


Personajes del Camino de Miihen

Símbolo	Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5	Nº de eslogan y Efecto publicitario 1	2	3	4	5	Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167 1	2	3	4	5
A	✓	✓	*1	-	✓	5	1	0	3	2	5	1	2	3	0
B	✓	✓	*1	-	✓	3	5	0	2	1	3	2	1	0	5
C	✓	✓	*1	-	✓	0	2	5	3	1	-	-	-	-	-
D	✓	✓	*1	-	✓	2	1	0	5	3	1	5	0	3	2
E	✓	✓	*1	-	✓	0	5	3	2	1	-	-	-	-	-
F	✓	✓	*1	-	✓	5	3	2	1	0	-	-	-	-	-
G	✓	✓	✓	-	✓	0	5	3	2	1	1	0	3	5	2
H	✓	✓	✓	-	✓	1	3	5	0	2	-	-	-	-	-
I	✓	*1	*2	-	-	0	2	3	5	1	5	3	2	1	0
J	-	-	-	-	✓	0	2	3	5	1	5	3	2	1	0
K	✓	✓	*1	-	✓	2	3	1	0	5	-	-	-	-	-
L	✓	*1	*2	-	-	1	5	3	2	0	-	-	-	-	-
M	-	-	-	-	✓	1	5	3	2	0	-	-	-	-	-
N	✓	*1	*2	-	-	2	3	1	5	0	5	3	2	2	1
O	-	-	-	-	✓	2	3	1	5	0	5	3	2	2	1
P	✓	*1	*2	-	-	3	0	5	2	1	-	-	-	-	-
Q	✓	*1	*2	-	-	5	1	3	0	2	-	-	-	-	-

*1 = No durante la misión ¡Detén las máquinas descontroladas! *2 = No después de la misión ¡A por el chocobo!

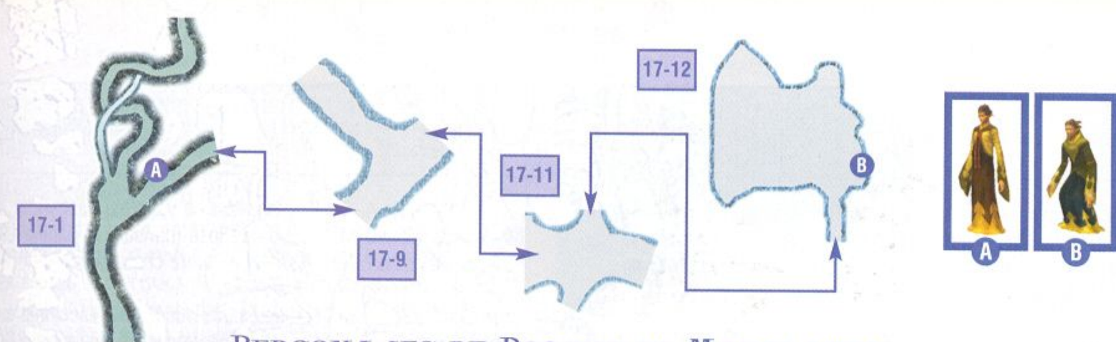






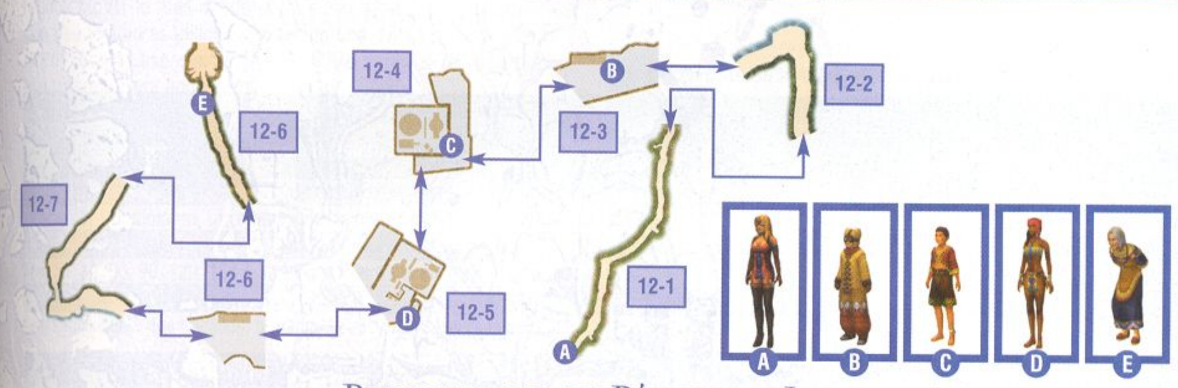
Personajes de Templo de Djose

Símbolo	Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5	Nº de eslogan y Efecto publicitario 1	2	3	4	5	Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167 1	2	3	4	5
A	✓	✓	-	-	-	3	0	5	2	1	3	1	0	2	5
B	-	-	-	-	✓	3	0	5	2	1	3	1	0	2	5
C	✓	✓	-	-	✓	5	1	0	3	2	-	-	-	-	-
D	✓	✓	-	-	-	1	0	2	5	3	-	-	-	-	-
E	-	-	-	-	✓	1	0	2	5	3	-	-	-	-	-
F	✓	✓	-	-	-	0	1	3	2	5	-	-	-	-	-
G	-	-	-	-	✓	0	1	3	2	5	-	-	-	-	-
H	✓	✓	-	-	-	3	1	5	0	2	0	1	3	2	5
I	-	-	-	-	✓	3	1	5	0	2	0	1	3	2	5
J	✓	✓	-	-	-	2	5	0	3	1	-	-	-	-	-
K	-	-	-	-	✓	2	5	0	3	1	-	-	-	-	-
L	✓	✓	-	-	✓	5	0	2	1	3	0	1	3	2	5
M	✓	✓	-	-	-	2	1	5	0	3	2	0	1	5	3
N	-	-	-	-	✓	2	1	5	0	3	2	0	1	5	3



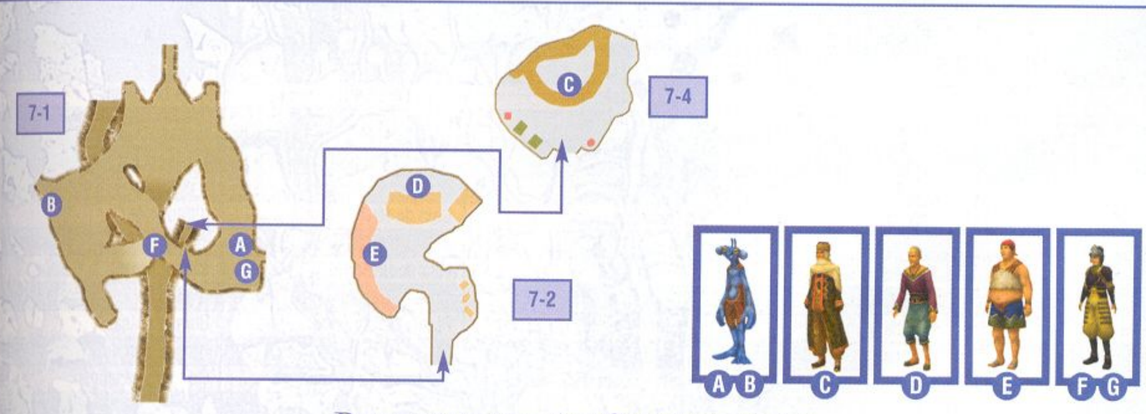
Personajes de Bosque de Macalania

	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
Símbolo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	✓	✓	-	-	5	0	1	2	3	-	-	-	-	-
B	✓	✓	✓	-	-	0	3	1	5	2	-	-	-	-	-



Personajes de Río de la Luna

	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
Símbolo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	-	✓	✓	✓	3	0	5	1	2	5	3	2	0	0
B	✓	✓	✓	✓	✓	0	3	1	2	5	0	5	3	2	1
C	✓	✓	✓	✓	✓	2	0	1	3	5	-	-	-	-	-
D	✓	✓	✓	✓	✓	0	3	2	1	5	2	1	0	5	3
E	✓	✓	✓	✓	✓	5	0	2	3	1	3	2	1	0	5



Personajes de Guadosalam

	Capítulo					Nº de eslogan y Efecto publicitario					Se busca novia: nº de eslogan y puntos – ver página 167				
Símbolo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A	✓	-	-	-	*1	1	2	5	0	3	-	-	-	-	-
B	-	-	✓	-	-	1	2	5	0	3	-	-	-	-	-
C	✓	-	✓	-	✓	0	5	2	3	1	-	-	-	-	-
D	✓	-	✓	-	✓	3	5	0	1	2	-	-	-	-	-
E	✓	-	✓	-	✓	0	3	2	5	1	-	-	-	-	-
F	✓	-	✓	-	-	5	2	1	3	0	-	-	-	-	-
G	-	-	-	-	*2	5	2	1	3	0	-	-	-	-	-

*1 = Desaparece si no sale "¡Episodio completado!"

*2 = En el punto "F" mientras dure esta trama y la del Río de la Luna no termine con "¡Episodio completado!". Desaparece después del "Episodio terminado" en el Río de la Luna y el "¡Episodio completado!" en Guadosalam.



EXCAVACIÓN

Puedes empezar la misión ¡Rescate de piezas para los albhed! en el Desierto de Bikanel en los Capítulos 1, 2, 3 o 5 (consulta la página 163). La lista de lugares de Excavación disponibles se ampliará cuando hayas cumplido ciertos requisitos.

Las reglas de la excavación son sencillas: tendrás 60 segundos para cavar en el desierto en busca de tesoros y volver al Hover. Verás varias cruces en el mapa orientativo: cuatro blancas y una amarilla. (En la Zona oeste, la cruz amarilla sólo se mostrará después de 3, 8, 17 o 33 segundos.) Cuando llegues a los puntos marcados, la excavación empieza automáticamente.

- Cruz amarilla: Hay tres tipos de componentes albhed: la Pieza de ataque, la Pieza de defensa y la Pieza especial. Cada una tiene tres niveles distintos: A, S y Z. Las piezas se usan para ascender a los Mecanistas albhed del Templo de Djose (consulta la página 193). El Trozo de chatarra es... eso: un trozo de chatarra inútil.
- Cruz blanca: El tesoro que encuentres pueden ser Diccionarios albhed, objetos, accesorios, el Juego de cartas, medallas o Guiles. Puedes quedarte estos objetos incluso en el caso de que el límite de 60 segundos se agote.
- A veces aparecerán enemigos en los lugares de excavación, e incluso atacarán si llevas el accesorio Brazal repelente, pero podrás escapar de la batalla aplicando el método habitual si prefieres cavar a luchar.

Bajo ciertas circunstancias aparecen más lugares de excavación

Lugares de excavación	Capítulo 1	2	3	4	5	Circunstancia
Zona oeste	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Cuando empieza la misión ¡Rescate de piezas para los albhed!
Zona sur	No	Sí	Sí	No	Sí	Tras la fase Semidiós de la misión Exploración del oasis
Zona este	No	No	Sí	No	Sí	Tras el principio de la misión Busca a los cactilios
Zona norte	No	No	Sí	No	Sí	Tras el principio de la misión Busca a los cactilios
Zona central	No	No	No	No	Sí	Después de que manden a Bikanel a un Chocobo de la Granja de chocobos

Información sobre las zonas

Zona oeste	Hay un rival que también busca la cruz amarilla. Si te gana, la excavación será un fracaso. Si no ves la cruz amarilla enseguida en el mapa, sigue a tu rival.
Zona sur	La cruz amarilla estará muy lejos del Hover. Si dejas atrás a Oaka después de la misión ¡Persigue a Oaka! en el Bosque de Macalania, ahora aparecerá aquí y le podrás montar en el Celsius.
Zona este	Aquí quizá haya también una cruz verde antes de la misión La batalla decisiva del desierto. Si es así, te las verás en cuatro batallas contra el Cazamáquinas y volverás al campamento.
Zona norte	Los potentes enemigos Zu y Gusano de arena aparecerán aquí. Puedes encontrar objetos útiles que deberían compensarte por las difíciles batallas.
Zona central	Aquí hay un excavador rival, pero no surgen batallas aleatorias. El tesoro especial que puedes encontrar es la Llave del desierto, que abre el arcón del campamento (Mapa 9-1).

Piezas y tesoro

Zona oeste	Zona sur	Zona este	Zona norte	Zona central
Componentes albhed en orden de frecuencia				
Pieza de ataque	Pieza de defensa	Pieza especial	Pieza especial	Pieza especial
Pieza de defensa	Pieza de ataque	Pieza de defensa	Pieza de defensa	Pieza de defensa
Pieza especial	Pieza especial	Pieza de ataque	Pieza de ataque	Pieza de ataque
Tesoro				
Poción	Poción	Poción	Poción	Poción
Ultrapoción x1, x2	Granada barata x1 – x3	Ultrapoción x1, x2	Cola de fénix	Ultrapoción
Omnipoción	Granada x1, x2	Éter	Reloj de plata	Omnipoción
Éter	Bomba chica x2	Cola de fénix	Vela de la vida	Éter
Éter+	Bomba mediana x2	Omnifénix	Cola de chocobo	Granada
Cola de fénix	Bomba grande x2	Aguja de oro x5	Pluma de chocobo	Bomba chica
Antídoto x2, x5	Granada silenciadora	Colirio x5	Manto de luna	Bomba mediana
Aguja de oro x2, x5	Granada cegadora	Hierba del eco x5	Manto de luz	Colmillo venenoso
Colirio x2	Granada pétrea	Panacea	Manto de estrellas	Sombra del Etéreo
Hierba del eco x2	Trozo de bom	Mitón de poder	Dos estrellas	Sal antimagia
Agua bendita x2, x5	Alma de bom x2	1000 – 5000 Guiles	400 – 500 Guiles	Guía de furia
Panacea	Aire antártico	Diccionario albhed	Diccionario albhed	1000 – 2000 Guiles
200 - 3000 Guiles	Aire ártico x2	-	-	Diccionario albhed
Diccionario albhed	Bola eléctrica	-	-	Llave del desierto
-	Bola fulminante x2	-	-	-
-	Escama de pez	-	-	-
-	Escama de dragón x2	-	-	-
-	200 - 4000 Guiles	-	-	-
-	Diccionario albhed	-	-	-

Frecuencias de fuerza en los componentes albhed

Capítulo	Trozo de chatarra	Fuerza A	Fuerza S	Fuerza Z
1	10 %	53 %	21 %	16 %
2	10 %	54 %	24 %	12 %
3	10 %	45 %	30 %	15 %
5	10 %	27 %	48 %	15 %

Si suena una alarma durante la búsqueda del tesoro, un triángulo rojo avanzará hacia ti en el mapa. Representa al enemigo Angra Mainyu (333.444 de VIT), que quiere darte la bienvenida al desierto... El enemigo lanzará un ataque especial tras 60 segundos que terminará la batalla, pero por suerte no el juego. En el Capítulo 5 ya no aparecerá Angra Mainyu, pero habrá sido sustituido por otros contrincantes:

- Zona oeste y Zona sur: Ojo volador y Perro asesino
- Zona este: Máquina de tirar
- Zona norte: Zu

Consejos para la lucha: Para derrotar a este enemigo, intenta reducir su VIT lo más rápido posible, sin darle tiempo a actuar. Haz que tres Pistoleras utilicen Tiro rápido una detrás de la otra. Este truco funciona especialmente bien si has conseguido hacerte con el accesorio Fiera acorralada.

Cuando regreses de una excavación se mostrarán los Resultados de la excavación: Nº total de excavaciones, Excavaciones con éxito, Fracasos y Rango de excavador. Tu Rango de excavador puede ser Principiante, Intermedio, Avanzado o Maestro.

Tras 15, 30, 60, 90, 120, 150 y 180 Excavaciones con éxito, se accederá a tu rendimiento para comparar la cantidad de fracasos con éxitos. Si tienes más éxitos que fracasos, tu Rango de excavador subirá un nivel.

La recompensa por una excavación exitosa se incrementará en cada Capítulo y también podrás pedir un aumento de sueldo. Cuando hayas realizado cinco excavaciones exitosas, ve a la Celda (Mapa 8-7) que hay a mano derecha del Templo de Djose. Ve al panel de control y selecciona "Hacer la prueba para recibir un aumento". Cada respuesta tiene un valor que puede ir de 0 a 2 puntos. Si puntúas lo suficiente, tus salarios se incrementarán cinco veces el número de Excavaciones con éxito conseguidas.

Capítulo	Salario en Guiles		Aumento después de:
	Inicial	Máximo	
1	100	150	5 puntos
2	150	300	7 puntos
3	200	400	8 puntos
5	300	850	11 puntos

Después de la misión Exploración del oasis en el Capítulo 2, puedes ir al Oasis (Mapa 9-3) en cualquier momento. Allí puede pasar lo siguiente:

- Algo llega a ti flotando a la deriva (probabilidad: 70 %)
- Puedes ir a comprar a la tienda de la Caravana (a partir del Capítulo 3, probabilidad: 25 %)

Flotsam y Jetsam en el lago (Mapa 9-3)

Objeto	Probabilidad
Arcón del tesoro con Poción, Ultrapoción, Cola de fénix o Antídoto	20 %
Arcón del tesoro de Ultrapoción albhed, Éter, Omnifénix o Panacea	30 %
Arcón del tesoro vacío	20 %
Botella de Basura	10 %
Lata de Basura	10 %
Delfín perdido	10 %

La tienda de la Caravana (Mapa 9-3)

Objeto	Guiles
Gargantilla negra	4000
Popurrí sedante	4000
Estampa bendita	4000
Collar de perlas	4000
Canica bonita	4000
Bola brillante	4000
Luz aturdidora	15.000
Luz irritante	15.000
Luz demoradora	15.000
Luz paralizadora	15.000

Preguntas, respuestas y puntos

Nº pregunta	Frase	Respuesta y puntos: Sí	No	No sé qué decir
1	Excavo para ganarme la vida	2	1	0
	Si tuviera guiles, dejaría de excavar	1	2	0
	Excavar es sólo una forma de matar el tiempo	0	2	1
	Las excavaciones contribuyen al progreso de los Mecanistas	2	0	1
	Excavo para encontrar tesoros inimaginables	2	0	1
	Quiero vivir sin trabajar	1	2	0
	No sé por qué, pero me encanta cavar	1	0	2
	Mientras pueda excavar, no me importa cobrar poco	0	2	1
	Trabajo para comer	0	1	2
	En realidad detesto excavar, pero no tengo más remedio	1	0	2
2	Quiero un aumento de sueldo para ir de compras	1	2	0
	Si me suben el sueldo, ahorraré la parte extra	2	0	1
	Merezco un aumento de sueldo por lo mucho que trabajo	1	0	2
	Si me aumentarán el sueldo trabajaría con más ganas	2	0	1
	Me gastaría el aumento en pasármelo bien	0	1	2
	Aunque me suban el sueldo, me esforzaré para que me lo aumenten más	2	0	1
	Para llevar una vida confortable, cuanto más dinero se tenga, mejor	2	1	0
	Aferrarse demasiado al dinero es vergonzoso	1	0	2
	Para mí, las cosas no materiales son más importantes que el dinero	1	0	2
	Aunque no sepas en qué gastarlo, el dinero nunca viene mal	1	2	0
3	Me gusta trabajar	2	0	1
	A la hora de trabajar, no hay que exigirse demasiado	1	0	2
	Detesto trabajar, pero me gusta el dinero	0	1	2
	Si no se enfadan contigo, está bien escabullirse del trabajo	0	2	1
	Trabajar no es lo mío	0	2	1
	Debe de haber un trabajo que se me dé mejor que excavar	0	1	2
	La gente guay no trabaja demasiado	0	2	1
	Al excavar sudas la gota gorda, pero luego te sientes fenomenal	2	1	0
	Cuando empiezo algo, me gusta terminarlo	2	0	1
	Cuando ocurre algo malo, lo mejor es salir corriendo	0	2	1
4	Al excavar me concentro tanto que pierdo la noción del tiempo	0	1	2
	Estoy harto de excavar	0	1	2
	Me gustaría desenterrar cosas mejores	2	0	1
	Al excavar me pongo de mal humor	1	2	0
	Me da palo ir a excavar	2	0	1
	Cuanto cavo me entusiasmo tanto que me olvido de todo lo demás	0	2	1
	Excavar tiene cierto romanticismo	2	0	1
	A veces me he dormido excavando	0	2	1
	Siempre pienso en cuándo podré dejar de excavar	1	2	0
	No puedo imaginarme una Spira donde no se pueda excavar	2	0	1
5	Aunque la distancia sea corta, prefiero ir siempre en Hover	2	0	1
	Las máquinas enriquecen nuestra vida	1	0	2
	Tendríamos que contar más con las máquinas	1	0	2
	Las máquinas son útiles, pero no me gustan	1	2	0
	Las máquinas deberían ser destruidas	0	2	1
	Las personas no somos muy diferentes de las máquinas	0	1	2
	Creo que es peligroso creer demasiado en las máquinas	2	0	1
	Las personas que detestan las máquinas tienen la mente muy cerrada	1	0	2
	Las máquinas han hecho la vida más fácil, pero me da la impresión de que en contrapartida hemos perdido algo	0	1	2
	Vivir sin máquinas es impensable	2	0	1
6	En mi interior llamo a Gippal, "Gippalito"	2	0	1
	Lo he hecho con buenas intenciones	2	0	1
	¡El futuro es de color de rosa!	0	2	1
	¡El futuro es un camino lleno de espinas!	1	2	0
	¿Eres olvidadizo?	0	2	1
	¡Vivan los Mecanistas!	1	0	2
	¡Viva Gippal!	2	0	1
	Mejor asombrado que sorprendido	2	1	0
	El cansancio es una fuente de energía	0	2	1
	La cobardía es la otra cara del valor	0	1	2



EL MASAJE DE LEBLANC

No hay una estrategia segura para este atípico minijuego que aparece en el Capítulo 2, pero no debería costarte demasiado conseguir los puntos suficientes y obtener el Coletero de oro.

El masaje tiene lugar en el Dormitorio de Leblanc (Mapa 7-8), en Guadosalam. Cuanto más satisfactorio sea el masaje que des, más puntos de Satisfacción ganarás. Tu meta consistirá en conseguir 32 puntos en 15 rondas. En cada ronda tienes que seleccionar una zona de la espalda de Leblanc para masajear. Hay nuevo entre las que escoger, representadas por recuadros colocados en una parrilla de 3 x 3. Cuando masajees una zona, aparecerá un símbolo de color en el recuadro correspondiente que indicará lo cerca que estás del punto de máxima satisfacción para Leblanc. El símbolo rojo vale 5 puntos y significa que has masajeado con éxito el punto que incomodaba a Leblanc.

Sabiendo lo exigente que es, te podrás imaginar que cuando encuentres el primer punto, aparecerá otro dolor que reclamará tus servicios. Si no das con el punto que hay que rascar a la primera –que es lo más probable–, tus esfuerzos serán recompensados con símbolos de diferentes colores y tendrás que probar suerte en otras zonas hasta que descubras el sitio correcto. Cuanto más te acerques, más puntos conseguirás. Sin embargo, los puntos que recibes cada vez no dependen solamente de la proximidad al punto exacto, sino también de si era tu primer intento o si ya llevas varios. En la tabla tienes detalles del baremo de puntos.

Símbolo	Puntos en el primer intento	Puntos a partir del segundo intento
Rojo	5	5
Amarillo	2	3
Verde	1	2
Azul	0	0

Para interiorizar los principios de un buen masaje te resultará de ayuda imaginarte la zona a masajear como una parrilla de 5 x 5 cuadros de varios colores (correspondientes a los cuatro símbolos mencionados más arriba):



Si masajeas las siguientes áreas de la parrilla de 3 x 3...



... y luego comparas los colores de los símbolos resultantes con la parrilla de 5 x 5, no tardarás en darte cuenta de que el punto que andas buscando tiene que estar en una de las zonas aún por masajear, tal como se muestra aquí debajo:



Fíjate bien siempre en la parrilla de 5 x 5 y masajea los cuadros que están más lejos entre sí en la parrilla de 3 x 3 (el de la esquina inferior derecha o el de la superior izquierda, por ejemplo). Así tardarás menos en averiguar cómo están dispuestos los cuadros en la parrilla de 5 x 5.



LA GRANJA DE CHOCOBOS

Cuando termines la misión Monstruos en las ruinas en la Llanura de la Calma durante el Capítulo 2, se abrirá la Granja de chocobos.

Clasko te estará esperando o bien en el Local abandonado (Mapa 18-4) o bien en el primer descansillo de las Ruinas (Mapa 18-5). Te dará 21 Verduras Gysahl y 31 Verduras pahsana y podrás partir a la caza del Chocobo.

Los Chocobos aparecerán en encuentros aleatorios que tendrás por todo el territorio de Spira excepto en Luca, el Camino de Miihen, Bevelle, las Rocas hongo, Gagazet, Macalania, y Zanarkand. Tienes que haber derrotado a todos los demás enemigos en la batalla para poder capturar al Chocobo, pero suelen ser muy tímidos y tienen tendencia a huir. Cuando empiece la batalla, lánzales inmediatamente Verdura Gysahl usando el comando objetos para calmarlos. Si la batalla dura mucho, deberías mantener al Chocobo contento lanzando más Verdura Gysahl. Es posible que el animal te ataque; en ese caso, no pierdas la calma y demuéstrale que vas de buen rollo. Tendrás que alimentarle una vez más en la fase Semidiós de la batalla para garantizar la captura.

Cada Chocobo que consigas cazar será enviado inmediatamente a la Granja de chocobos de la Llanura de la Calma. Clasko sólo dejará marchar a los nuevos si ya tiene 14 Chocobos en la granja.

Puedes tener hasta 14 Chocobos en la Granja, de los cuales cuatro son Chocobos 1 y diez son Chocobos segunda div.. Cada animal tiene unos atributos distintos:

- Nivel: Determina el tipo de objetos que el pájaro traerá de vuelta.
- Nv.: Hay Chocobos Tímidos, normales e Intrépidos.
- Energía: Influye en las probabilidades de que el pájaro huya y en el número de objetos que encontrará.
- Potencial: Se muestra a partir del Capítulo 5 si hablas directamente con el Chocobo. El número indica hasta qué punto se puede desarrollar el animal si le alimentas con Nutrientes.

Habla con Clasko para acceder al menú principal de la Granja de chocobos con las siguientes actividades disponibles:

Menú principal de la Granja de chocobos

Opción	Descripción
Desarrollo	Incrementa el nivel de los Chocobos con Nutrientes: Nivel 1 a 2: 10 Verduras pahsana Nivel 2 a 3: 10 Verduras mimett Nivel 3 a 4: 30 Verduras mimett Nivel 4 a 5: 40 Verduras sylkis El nivel máximo varía en función del Chocobo concreto
Recuperación	Regenera los puntos de Energía a base de alimentar a los Chocobos con Verdura pahsana
Información	Verás la cantidad de Chocobos y Verduras distintos
Nutrientes	Altera las proporciones de los diferentes tipos de Nutrientes que hay que producir o rellena las provisiones
Expedición	Larga a Chocobo 1
Sustituir	Cambia un Chocobo 1 por un Chocobo segunda div..
Soltar	Libera a un Chocobo
Cebo	Verás y se rellenará la Verdura Gysahl
Ayuda	Muestra una explicación detallada de la Granja de chocobos.

Producción de Verdura

Capítulo	Verdura Gysahl x 5	Nutrientes x 10
2	Las 12 peleas	Las 6 peleas
3	Las 10 peleas	Las 6 peleas
4, 5	Las 6 peleas	Las 5 peleas

La Verdura fresca se produce tras un determinado número de peleas. Si en el menú seleccionas las opciones "Nutrientes" y "Cebo", Clasko rellenará tus provisiones. Si seleccionas "Nutrientes" también podrás ver las proporciones de Verdura pahsana, Verdura mimett y Verdura sylkis que hay que producir. Al principio sólo habrá Verdura pahsana. La Verdura mimett estará disponible a partir del Capítulo 3.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Shinra
Diccionarios albhed
Obtén la Cinta
Guerra publicitaria
Excavación
Masaje de Leblanc
Granja de chocobos
Guantelete Pistolera
Juego de cartas
Blitzbol
Busca a los cactilios
Detective Rin
Caverna misteriosa
Cueva desconocida
Laberinto oculto
Ruinas de la cueva

Los cuatro Chocobo 1s pueden ser enviados a lugares distintos. Cuando los miembros del grupo hayan batallado en siete peleas aleatorias lejos de la Llanura de la Calma, los Chocobos volverán con cuatro objetos o desparecerán para siempre, según el Nv.: del animal y la destinación seleccionada.

Expedición

Destinación	Nv.: Chocobo		
	Intrépido	Normal	Tímido
Isla Besaid	Bajo	Apropiado	Normal
Isla Kilika	Normal	Bajo	Apropiado
Camino de Miihen	Normal	Normal	Normal
Rocas hongo	Normal	Normal	Normal
Camino de Djose	Apropiado	Normal	Bajo
Río de la Luna	Bajo	Apropiado	Normal
Llanura de los Rayos	Normal	Bajo	Apropiado
Macalania	Bajo	Apropiado	Normal
Desierto de Bikanel	Normal	Bajo	Apropiado
Llanura de la Calma	Apropiado	Normal	Bajo
Monte Gagazet	Normal	Normal	Normal
Ruinas de Zanarkand	Normal	Normal	Normal

Efectos del Nv.: de Chocobo

	Consumo de Energía	Cantidad de Objetos	Huidas
Apropiado	15 puntos	Muchos	Puntuales
Normal	30 puntos	Unos cuantos	De vez en cuando
Bajo	60 puntos	Pocos	A menudo

Eventos específicos al liberar a los Chocobos

Circunstancia	Evento	Consecuencias
Un Chocobo de Nivel 4 o 5 regresa del Camino de Miihen	El Chocobo descubrirá una cueva en el Sur del Viejo camino (Mapa 16-10)	Puedes entrar en la Caverna misteriosa (consulta la página 219)
Un Chocobo es enviado a Bikanel por primera vez	El Chocobo escapará y será atrapado por el albhed	Podrás excavar en la zona Central
Un Chocobo con menos de 100 puntos de Energía regresará sin objetos	El Chocobo encontrará la Losa de atuendos Galope del héroe o Anhelo de fuerza	Obtendrás la Losa de atuendos, que está dentro del arcón

En las Ruinas de la cueva de la Llanura de la Calma puedes capturar al Chocobo impresionante, que tiene unas características especiales:

- Nunca escapa
- Puedes hablar con él directamente y darle órdenes
- El único atributo que tiene es el Cansancio; ni Nivel, ni Energía ni Nv.:

Usando el comando "Supervisar a sus compañeros" puedes apoyar a un Chocobo 1 al que ya hayas liberado. Si el valor de Cansancio está por debajo de 75, hay menos probabilidad de que los Chocobo 1 huyan. El Chocobo impresionante regresará tras 10-17 batallas y su nivel de Cansancio se incrementará en 15 puntos cada vez.

El comando Chocobo impresionante Explore Spira es todavía más interesante. El Chocobo buscará objetos en todas las regiones y encontrará objetos "mejores" cuando el nivel de relajación sea más alto (consulta la tabla de abajo). El Chocobo volverá tras 15-22 luchas y su nivel de Cansancio se habrá incrementado en 30 puntos. Los objetos estarán en el arcón que hay junto al Chocobo. Abre el cofre antes de mandar a paseo al Chocobo una vez más, porque si no los objetos desaparecerán.

Puedes curar el Cansancio de un Chocobo usando el comando Esperar nuevas órdenes. El Chocobo se regenerará 5 puntos tras cada batalla. Si el Chocobo está en la Granja de chocobos, lo de Esperar nuevas órdenes ocurrirá automáticamente.

Ritmo de recuperación de objetos del Chocobo impresionante

Cansancio	Objetos	Nivel de Chocobo	Ritmo
0	0 a 5	1, 2, 3, 4	A, B, C, D
1-30	0 a 5	1, 2, 3, 4	B, C, D
31-50	0 a 4	1, 2, 3	B, C, D
51-75	0 a 3	1, 2, 3	C, D
76-95	0 a 2	1, 2	C, D
96-100	0 a 1	1	D

El ritmo oscila de A (muy de vez en cuando) a D (con mucha frecuencia).

Objetos del Chocobo impresionante

Destinación	Nivel de Chocobo	Ritmo D	Ritmo C	Ritmo B	Ritmo A
Isla Besaid	1	Poción	Poción x2	Poción x3	Poción x4
	2	Ultrapoción	Cola de fénix	Éter	Éter+
	3	Ultrapoción x2	Cola de fénix x2	Éter x2	Éter+ x2
	4	Ultrapoción x3	Cola de fénix x3	Éter x3	Poción X
	5	Ultrapoción x4	Cola de fénix x4	Éter x4	Elixir
Isla Kilika	1	Granada barata	Granada barata	Granada	Granada x2
	2	Granada x3	Bomba mediana	Bomba mediana x2	Granada pétrea
	3	Granada x4	Bomba grande x2	Bomba grande x2	Granada pétrea x2
	4	Bomba chica	Bomba grande x3	Granada Sueño x2	Aro de titanio
	5	Bomba mediana	Granada silenciadora x4	Estrella colgante x2	Luz venenosa
Camino de Miihen	1	Aguja de oro	Aguja de oro x2	Aguja de oro x3	Aguja de oro x4
	2	Panacea	Colirio	Granada silenciadora x2	Manilla de plata
	3	Panacea x2	Colirio x2	Granada silenciadora x3	Manilla de oro
	4	Panacea x3	Colirio x3	Granada silenciadora x4	Manilla rúnica
	5	Panacea x4	Colirio x4	Capa blanca x4	Luz acalladora
Rocas hongo	1	Escama de pez	Escama de pez x2	Escama de pez x3	Escama de pez x4
	2	Escama de dragón	Piedra agua	Anillo del agua	Anillo acuoso
	3	Escama de dragón x2	Piedra agua x2	Halo de agua	Haz tormentoso
	4	Escama de dragón x3	Piedra agua x3	Anillo de Sobek	Anillo tormentoso
	5	Escama de dragón x4	Piedra agua x4	Gafas de plata	Luz cegadora

Objetos del Chocobo impresionante

Destinación	Nivel de Chocobo	Ritmo D	Ritmo C	Ritmo B	Ritmo A
Camino de Djose	1	Manto de estrellas	Manto de estrellas x2	Manto de estrellas x3	Manto de estrellas x4
	2	Manto de luna	Manto de luz	Brebaje de salud	Brebaje mágico
	3	Manto de luna x2	Manto de luz x2	Brebaje de salud x2	Brebaje mágico x2
	4	Manto de luna x3	Manto de luz x3	Brebaje de salud x3	Brebaje mágico x3
	5	Manto de luna x4	Manto de luz x4	Campanilla	Luz somnífera
Río de la luna	1	Antídoto	Antídoto x2	Antídoto x3	Antídoto x4
	2	Agua bendita	Panacea	Fluido vitalizante	Éter
	3	Agua bendita x2	Panacea x2	Fluido vitalizante x2	Éter+
	4	Agua bendita x3	Panacea x3	Fluido vitalizante x3	Aro Revitalia
	5	Agua bendita x4	Panacea x4	Fluido vitalizante x4	Anillo de vigor
Llanura de los Rayos	1	Bola eléctrica	Bola eléctrica x2	Bola eléctrica x3	Bola eléctrica x4
	2	Bola fulminante	Piedra rayo	Anillo del rayo	Anillo eléctrico
	3	Bola fulminante x2	Piedra rayo x2	Halo de rayo	Haz tormentoso
	4	Bola fulminante x3	Piedra rayo x3	Anillo de Thor	Anillo tormentoso
	5	Bola fulminante x4	Piedra rayo x4	Gargantilla negra	Luz aturdidora
Macalania	1	Poción	Poción x2	Poción x3	Poción x4
	2	Ultrapoción	Cola de fénix	Cola de fénix x3	Omnifénix
	3	Ultrapoción x2	Cola de fénix x2	Cola de fénix x4	Omnipoción
	4	Ultrapoción x3	Cola de fénix x3	Omnifénix	Omnipoción x2
	5	Ultrapoción x4	Cola de fénix x4	Popurrí sedante	Luz irritante
Wüste Bikanel	1	Trozo de bom	Trozo de bom x2	Trozo de bom x3	Trozo de bom x4
	2	Alma de bom	Piedra fuego	Anillo del fuego	Anillo pírico
	3	Alma de bom x2	Piedra fuego x2	Halo de fuego	Anillo térmico
	4	Alma de bom x3	Piedra fuego x3	Anillo de Hefesto	Haz térmico
	5	Alma de bom x4	Piedra fuego x4	Ajorca de oro	Luz petrificante
Llanura de la Calma	1	Poción	Poción x2	Poción x3	Poción x4
	2	Sal antimagia	Cola de chocobo	Reloj de plata	Reloj de oro
	3	Sal antimagia x2	Cola de chocobo x2	Reloj de plata x2	Reloj de oro x2
	4	Sal antimagia x3	Cola de chocobo x3	Reloj de plata x3	Pluma de chocobo
	5	Sal antimagia x4	Cola de chocobo x4	Bola brillante	Luz paralizadora
Monte Gagazet	1	Aire antártico	Aire antártico x2	Aire antártico x3	Aire antártico x4
	2	Aire ártico	Piedra frío	Anillo del hielo	Anillo gélido
	3	Aire ártico x2	Piedra frío x2	Halo de hielo	Haz térmico
	4	Aire ártico x3	Piedra frío x3	Anillo de Ageb	Anillo térmico
	5	Aire ártico x4	Piedra frío x4	Aretes de ángel	Luz mortal
Ruinas de Zanarkand	1	Hierba del eco	Hierba del eco x2	Hierba del eco x3	Hierba del eco x4
	2	Panacea	Sal antimagia	Reloj de plata	Éter
	3	Panacea x2	Sal antimagia x2	Reloj de oro	Éter+
	4	Panacea x3	Sal antimagia x3	Reloj de oro x2	Manto de viajero
	5	Panacea x4	Sal antimagia x4	Canica bonita	Luz demoradora

Guantelete de la pistolera

Puedes jugar a este minijuego o asumir la misión Matar o morir - Desafío en Isla Besaid durante los Capítulos 2, 3 y 5. Para hacerlo habla con Beclem, que está de pie junto a la Esfera del viajero en el Camino al pueblo (Mapa 4-8). Datto estará allí en el Capítulo 5.

Reglas del juego: tienes que correr desde el Promontorio (Mapa 4-7) hasta la Playa (Mapa 4-1) en 7 minutos y hablar con Beclem cuando llegues allí. Si se te agota el tiempo, o si Yuna pierde sus 30 puntos de VIT, el juego habrá terminado. Intenta derribar a cuantos enemigos se crucen en tu camino para acumular el máximo de puntos posible. Cada disparo hace crecer el contador de la Cadena. Cuanto más lleno esté la barra, más puntos ganarás por disparo. Si Yuna recibe, perderá entre 1 y 4 puntos de VIT, se quedará momentáneamente inmovilizada y perderá 1 punto. Además, el contador de la Cadena se pondrá a cero.

Los monstruos derrotados dejarán arcones del tesoro con munición que puedes recoger sencillamente corriendo hacia ellos. Hay cuatro tipos principales de munición:

- Balas: Balas normales. Un disparo reducirá la VIT del contrincante en 1punto.
- Doble: Puedes disparar a dos enemigos a la vez. Se resta 1 punto de la VIT por cada disparo.
- Muerte: Con un solo tiro matas al enemigo.
- Masacre: Todos los contrincantes que haya por ahí serán liquidados.

Más adelante tendrás la oportunidad de mejorar tu munición. Dos unidades de munición serán amalgamadas y formarán una unidad más fuerte usando el comando Convertidores. Si tienes 2 Balas, por ejemplo, se convertirán en una Doble, y 2 Muerte se convertirán en una Masacre. El Tiro rápido, que se encuentra en los arcones, siempre resulta útil porque dispara fuego continuo durante un corto periodo de tiempo.

Pueden aparecer hasta 13 enemigos distintos. La mayoría de ellos vendrán de la Playa y se reproducirán continuamente. Los enemigos que suelen estar en unas zonas determinadas sólo reaparecerán si dejas el área y vuelves más tarde.

Tus contrincantes

Monstruo	VIT	Puntos	Nivel	Deja	Cantidad
Coyote	5	3	1 +	Balas	10 – 14
Lobo salvaje	7	5	1 +	Muerte	1 – 2
Shantak	10	10	1 +	Doble	10 – 14
Golem 99	17	15	1 +	Muerte	1 – 2
Creptípodo	1	1	3 +	-	-
Lapidus (Pequeño)	10	5	3 - 5	Masacre	1
Doscuernos	8	12	4 +	Recuperación de VIT	15 – 19
Bicoquet	11	8	6 +	Masacre	1
Lapidus (Medium)	16	8	6 - 7	Masacre	2
Hrimthurs	6	25	7 +	Tiro rápido	-
Azor	12	4	7 +	Convertidores *	1
Lapidus (Grande)	20	15	8 - 9	Masacre	3
Lapidus (Gigante)	30	20	Nivel máximo	Masacre	4

* El tipo de Convertidores se selecciona de forma aleatoria

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Shinra
Diccionarios albhed
Obtén la Cinta
Guerra publicitaria
Excavación
Masaje de Leblanc
Granja de chocobos
Guantelete Pistolera
Juego de cartas
Blitzbol
Busca a los cactilios
Detective Rin
Caverna misteriosa
Cueva desconocida
Laberinto oculto
Ruinas de la cueva

Según los Puntos que tengas, tu nivel aumentará cuando sigas prosigas con la partida. La recompensa dependerá del del nivel que hayas alcanzado:

Nivel	Puntos	Recompensa
1	-	-
2	501	Losa de atuendos: Protección celestial
3	750	Brazal de poder
4	900	Manilla de plata
5	1000	Aro de titanio
6	1150	Losa de atuendos: Serpiente maldita
7	1300	Broche de nácar
8	1400	Cota de diamante
9	2000	Aretes de hada
Nivel máximo	2800	Adamantita

A darle a Nueva partida + (segunda partida), los últimos Puntos mostrados serán el récord de Beclem y tendrás que intentar superarlo. Además, tu nivel se conservará y ya no podrás obtener recompensas de los niveles más bajos.

Consejos para el Guantelete de la Pistolera:

1) Mantén el botón de ◎ apretado para apuntar inmediatamente a los contrincantes que queden fuera de tu vista .
2) ¡Procura no parar para recargar! Utiliza los botones R1 y L1 para cambiar rápidamente a otro tipo de munición antes de que se te vacíe el cargador (cada seis disparos).
3) Tener el cargador de Cadena entero es vital para conseguir una buena puntuación. Asegúrate de que los enemigos no te den bajo ningún concepto. Mejor que des unos pasos atrás para evitar sus lances.
4) Utiliza la munición de forma inteligente: las Balas, por ejemplo, van bien contra contrincantes débiles, las Dobles contra dos monstruos, las Muerte contra enemigos con mucha VIT y la Masacre para cuando hay más de tres oponentes acosándote.
5) Deja que los contrincantes se te acerquen para poder alcanzar los cofres de munición más rápidamente.

Guantelete de la Pistolera (Prueba)

Para participar en este minijuego tienes que haber completado con éxito la misión ¡Extermina los monstruos del templo! en Isla Besaid durante el Capítulo 3. Habla con el monje del descansillo superior de las escaleras de la Sala (Mapa 4-15).

Este juego de tiros tiene lugar en la Prueba (Mapa 4-18) y se juega en todo momento desde una perspectiva 3D en primera persona. El límite de tiempo es de 12 minutos y siempre te moverás en línea recta hacia delante. Sólo puedes cambiar la dirección en la que miras, pero no en la que te mueves. La mecánica del es la mismo que la del Guantelete de la Pistolera.

No hay una recompensa directa por completar el juego, pero si destruyes los dos muros de la Prueba, al acercarte al final llegarás a los arcones que hay detrás y conseguirás el objeto Me gusta éste, el Anillo de Ageb o el Fluido de salud (en la página 88 tienes la llave).

Tus contrincantes

Monstruo	VIT	Puntos	Deja	Cantidad
Coyote	5	3	Balas	17 a21
Espectro	13	10	Doble	10 a 14
Avispón	3 *1	4	Convertidores *2	1
Creptípodo	1	2	Balas	1 a 4
Arimán	7	15	Tiro rápido	1
Lapidus	80	20	Muerte	1 a 2
Flan Azul	4	2	Recuperación de VIT	2 a 3
Tomberi	15	20	Balas	30 a 39
Gran Tomberi	20	30	Convertidores *2	1

*1 = El primer Avispón tiene 5 VIT *2 = El tipo de Convertidores se determinará de forma aleatoria

Juego de cartas

En Luca puedes asumir el reto del minijuego Juego de cartas. Si bien sólo te puedes entrenar en los Capítulos 1 y 2, en el Capítulo 3 tendrá lugar un gran campeonato donde podrás ganar una vestisfera. Para poder entrenarte primero tienes que completar la misión de Luca La verdad sobre el concierto. Luego debes hablar con Rin en el Estadio de Luca/Corredor B (Mapa 1-7). Obtendrás 5 Medallas casco, 5 Medallas Zurvan, 5 Medallas Coyote y 5 Medallas Flan del tipo bajito con máscara que hay en el pasillo si contestas a su pregunta con la frase "¡Enséñame las reglas!".

Para entrar en el Juego de cartas necesitarás cuatro tipos de medallas de entrada diferentes. Puedes conseguirlas de esta forma:

- Si contestas "¡Enséñame las reglas!" 5 Medallas casco, 5 Medallas Zurvan, 5 Medallas Coyote y 5 Medallas Flan del empleado bajito con máscara que está en el Estadio de Luca/Corredor B (Mapa 1-7).
- Si quieres tener 5 Medallas lagarto, 5 Medallas pájaro, 5 Medallas avispa y 5 Medallas Arimán automáticamente al principio, participa en el Campeonato de Rompesferas.
- Entra en el Cuartel de la Liga Juvenil mientras estás por Isla Kilika durante el Capítulo 5 y los niños te darán 5 Medallas Jospallad – consulta la página 191.
- Ve al Desierto de Bikanel a cavar en busca de medallas enterradas en la arena del desierto.

Cuando tengas suficientes medallas, habla con la gente de Luca apretando ⊗. En el Campeonato de Rompesferas se aplican unas cuantas reglas especiales. Para más información sobre esto consulta el apartado Semidiós de este párrafo.

El tablero

El juego se desarrolla en un tablero de 4 x 4 con una esfera núcleo en el centro. Las cifras que aparecen en ella se llaman Números y van del 1 al 9. Las cuatro casillas alrededor de la esfera núcleo están reservadas para las medallas de entrada. Dado que las medallas de entrada las debe colocar el jugador, siempre necesitarás al menos cuatro medallas para empezar el Juego de cartas. Si pierdes una partida, también perderás las medallas de entrada que apostaste, aunque puedes, por supuesto, ganar medallas nuevas en las partidas del Juego de cartas. Las Medallas base son las doce casillas más externas. Todas las monedas están numeradas del 1 al 9. Tu objetivo es combinar estos números de modo que te salgan múltiplos de los Números.

Durante la partida aparecen los siguientes detalles en pantalla:

- Suma: El total de números de medalla seleccionados en cada momento.
- Múltiplos: Los tres siguientes múltiplos de los Números.

Tu objetivo consiste en alcanzar una Suma que se corresponda con la de Múltiplos.

Colocación de las medallas

Al principio de cada tirada tienes que seleccionar una de las cuatro medallas de entrada. Las medallas ya seleccionadas girarán, así que es fácil saber cuáles siguen disponibles. Cuando hayas seleccionado la primera medalla podrás proceder con la siguiente del tablero (medallas de entrada o Medallas base). Si la combinación seleccionada o la Suma encaja con uno de los Múltiplos, habrás conseguido un ¡Núcleo roto! y terminará la ronda. Tú decides cuántas medallas quieres usar para conseguir un ¡Núcleo roto! Más adelante te enterarás mejor de cómo funciona el sistema. De igual modo, puedes usar conocimientos tácticos para decidir si quieres Ir a por Múltiplos más altos o más bajos.

Las Medallas base que apostaste desparecerán cuando hayas conseguido un ¡Núcleo roto!, pero las medallas de entrada siempre se quedan en el tablero. El número de las Medallas base se incrementará en un numerador (la 1 será 2, la 2 será 3, etc.).

Las Medallas base que tenían el número 9 desaparecerán, ya que les tocaría convertirse en 10 y no hay números de dos cifras. Estas Medallas base se esfuman y listo. Tras unas cuantas rondas, los espacios entre las Medallas base serán rellenados con nuevas monedas. Si las medallas que quedan no son suficientes ara formar Múltiplos o hay un ¡Núcleo roto!, el juego se acabará inmediatamente y habrás perdido.

Ganar y perder
Una partida del Juego de cartas consta de varias rondas fijas. La información relevante para cada tirada, como el número de Ronda, el Tiempo y el Consumo, se mostrará a la izquierda de la pantalla. Tras cada ¡Núcleo roto!, la ronda terminará. Cuando termine la última ronda de una partida, el juego habrá sido "Completado"

Para ganar una partida tienes que haber usado la cantidad de Medallas base que especifique el Consumo durante las rondas efectuadas y dentro del límite de tiempo establecido. Si el Consumo es 20 y el número de Ronda el 15, por ejemplo, tienes que haber apostado como mínimo 20 Medallas base en el transcurso de 15 rondas. Si consigues el Consumo antes del máximo número de rondas previstas, habrás ganado la partida. Si no alcanzas el Consumo o se te agota el tiempo, habrás perdido. En caso de derrota, también perderás las cuatro medallas de entrada.

Si el Consumo es alto y la cantidad de Rondas disponibles es baja, deberías apostar el máximo de Medallas base posible. Pero no te olvides de vigilar la cantidad de Medallas base que quedan, ya que si desaparecen demasiadas tras una ronda, es posible que luego no te queden suficientes para conseguir un ¡Núcleo roto!.

Los atributos base y los atributos de entrada
Las cuatro medallas de entrada tienen no sólo un valor en Guiles, sino también unas habilidades a las que llamaremos "los atributos". Los atributoss también influyen en el resultado del juego. Por eso deberías prestar atención a las siguientes tablas y saber cómo funciona el sistema de las medallas de entrada y sus atributos. Las Medallas base también tienen atributos. En las tablas que te mostramos a continuación te harás una idea más exacta del asunto.

Combos
A base de aplicar la técnica de los combos puedes conseguir puntos de consumo extra, lo cual permite obtener consumos altos y facilita la victoria en las partidas. Hay dos tipos de combos, cada uno de los cuales debe ser iniciado escogiendo una Medalla de entrada con unos atributos determinados. Esta Medalla de entrada tiene que ser la primera que se seleccione en la ronda de inicio del combo. Al ir haciendo combos en los siguientes tiradas, irás incrementando el número de puntos de consumo extra. Los dos tipos de combo posibles son:

El combo por nº de medallas- Hay que usar la misma cantidad de medallas en las sucesivas rondas para conseguir un Núcleo roto.
El combo multiplicador- Hay que conseguir el Núcleo roto con el mismo multiplicador en las sucesivas rondas. Es decir, que si iniciaste un Combo multiplicador en una ronda en la que el Número era el 7 con un Núcleo roto de 14 (2 x 7), en la siguiente ronda el valor del Núcleo roto tiene que ser el nuevo Número multiplicado por 2.

LAS MEDALLAS

Medalla	Nº de medalla	Atributos	Localización
Medalla casco	1	-	Zona oeste y Zona sur, o escucha la explicación en el Estadio de Luca/ Corredor B(Mapa 1-7) (5 objetos)
Medalla Zurvan	5	-	
Medalla Coyote	3	medalla	
Medalla Flan	2	Objeto	
Medalla Lagarto	3	-	Participa en el Campeonato de Rompesferas (5 objetos)
Medalla Pájaro	5	-	
Medalla Avispa	2	Objeto	
Medalla Arimán	6	El combo por nº de medallas	
Medalla Purpúrea	5	-	Zona oeste y Zona sur
Medalla Zu	3	Objeto	
Medalla Gusano	2	medalla	
Medalla Golem	8	Combo multiplicador	
Medalla Fantasma	7	medalla	
Medalla Cuernos	1	Objeto	
Medalla Draco	4	El combo por nº de medallas	
Medalla Molbol	3	Combo multiplicador	
Medalla Gigas	4	medalla	
Medalla Ente	9	-	
Medalla Cuchillas	5	El combo por nº de medallas	
Medalla Bégimo	7	Consumo x2	
Medalla Quimera	2	Objeto	
Medalla Bengal	5	¡Premio por combo!: 2	
Medalla Lapidus	1	-	
Medalla Férreo	6	Combo multiplicador	
Medalla Kukulcán	8	-	
Medalla Adamantaimai	3	Objeto	
Medalla Daeva	9	Consumo x2	
Medalla Ochú	7	Guiles x2	
Medalla Bom	1	El combo por nº de medallas	Zona este y Zona norte
Medalla Tinaja mágica	5	Guiles x2	
Medalla Cactilio	2	medalla	
Medalla Aspidión	4	Combo multiplicador	

Medalla	Nº de medalla	Atributos	Localización
Medalla Seta	3	medalla	Zona central
Medalla Pairika	7	El combo por nº de medallas	
Medalla Tomberi	4	Consumo x2	
Medalla Dragón	9	Guiles x2	
Medalla Creptípodo	3	¡Premio por combo!: 2	
Medalla Araña	1	-	
Medalla Piraña	6	Combo multiplicador	
Medalla Sahuagin	2	El combo por nº de medallas	
Medalla Haizhé	5	medalla	
Medalla Dinictis	1	¡Premio por combo!: 2	
Medalla Polypus	3	El combo por nº de medallas	
Medalla Arma Artema	9	Consumo x2	
Medalla Arma Omega	7	Consumo x3	
Medalla Comilón	3	Medalla rara	
Medalla Maimai	3	Consumo x2	
Medalla Efrey	2	Consumo x3	
Medalla Gel	3	-	
Medalla Azi Dahaka	7	Objeto raro	
Medalla Chocobo	6	medalla	
Medalla Cactilión	5	Objeto raro	-
Medalla Guardián	4	Consumo x3	-
Medalla Jospallad	2	Consumo x4	Durante el Capítulo 5 en Isla Kilika de parte de los niños del Cuartel de la Liga Juvenil (5 objetos)
Medalla Angra Mainyu	3	Consumo x4	-
Medalla Seymour	9	Objeto raro	-
Medalla Yuna	9	El combo por nº de medallas	-
Medalla Rikku	9	El combo por nº de medallas	-
Medalla Paine	9	Combo multiplicador	-
Medalla Auron	9	Consumo x4	-
Medalla Lulu	9	Medalla rara	-
Medalla Wakka	9	Objeto raro	-
Medalla Kimahri	9	El combo por nº de medallas	-
Medalla ????	9	Consumo x5	-

Los atributos base

Atributos base	Efecto
El combo por nº de medallas	Se puede hacer El combo por nº de medallas
¡Premio por combo!: 2	Si se selecciona primero esta medalla, se dobla el efecto de + X medallas y – X medallas
Medalla	Aparece una Medalla base con los atributos de la medalla
Guiles x2	Si se selecciona primero esta medalla, se dobla el efecto + X medallas y – X medallas
Objeto	Aparece una Medalla base con los atributos del Objeto
Combo multiplicador	Se puede hacer el Combo multiplicador
Consumo x2	Si se selecciona primero esta medalla, el Consumo se doblará en función de la cantidad de Medallas base utilizadas para conseguir un ¡Núcleo roto!
Consumo x3	Si se selecciona esta medalla primero, el Consumo se triplicará en función de la cantidad de Medallas base utilizadas para conseguir un ¡Núcleo roto!
Consumo x4	Si se selecciona primero esta medalla, el Consumo se multiplicará por cuatro, en función de la cantidad de Medallas base utilizadas para conseguir un ¡Núcleo roto!
Consumo x5	Si se selecciona primero esta medalla, el Consumo se multiplicará por cinco, en función de la cantidad de Medallas base utilizadas para conseguir un ¡Núcleo roto!
Medalla rara	Aparece una Medalla base con los atributos de la Medalla cara
Objeto raro	Aparece una Medalla base con los atributos del Objeto raro

Los atributos de entrada

Atributo de entrada	Efecto
Objeto, Objeto raro	Consigues un objeto o un objeto raro *1
Medalla, Medalla rara	Obtienes una medalla o una medalla rara
+X Medalla *2	El número de la Medalla de entrada seleccionada primero se incrementa (X = de 1 a 5)
-X Medalla *2	El número de la Medalla de entrada seleccionada primero se reduce (X = de 1 a 5)
+X Guiles *2	El valor en Guiles de la Medalla de entrada seleccionada primero se incrementa
-X Guiles *2	El valor en Guiles de la Medalla de entrada seleccionada primero se reduce

*1 = Si eres muy paciente, así puedes ganar las Losas de atuendos Emblema blanco y Buscatesroros.
*2 = Los efectos desaparecerán en cuanto pierdas la partida

Cambios para el Campeonato de Rompesferas
En el Campeonato de Rompesferas que tiene lugar en el Capítulo 3 se introducen unas cuantas reglas específicas, que son las siguientes:

- Sólo se pueden utilizar algunas medallas de entrada:
  - Medalla lagarto: Nº 3 sin los atributos
  - Medalla pájaro: Nº 5 sin los atributos
  - Medalla avispa: Nº 2 con los atributos del Objeto
  - Medalla Arimán: Noº 6 con los atributos del combo por nº de medallas
- Puedes conservar las medallas de entrada aunque seas derrotado.
- No hay Medallas base con los atributos de las Medallas - X
- Sólo se puede retar una vez a cada contrincante
- Las medallas de entrada no se pueden vender.

BLITZBOL

La pelota es redonda, el agua es azul y el juego dura ¡5 minutos! El blitzbol es el deporte submarino y de equipo tradicional en Spira. El que marca más goles se lleva nadando el botín. No tienes que jugar obligatoriamente a blitzbol para completar Final Fantasy X-2, pero si pasas de la experiencia del blitzbol, te perderás una fuente de diversión y te quedarás sin un montón de objetos y accesorios útiles.

Puedes jugar a blitzbol en Luca durante el Capítulo 5. Opta por jugar en cuanto aterrices o, si no, pásate por la parada del Estadio de Luca/Entrada (Map 1-5) cuando te apetezca un partido de blitzbol. Desde allí podrás acceder directamente al menú Blitzbol y escoger entre cuatro opciones: Entrenamiento, Competici, Cazatalentos y Lecciones. El número de la esquina superior derecha de la pantalla muestra el total de puntos de comando, que sirven para entrenarse y reconocer el terreno.

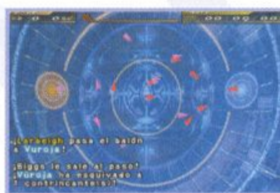
El juego

Puedes establecer la perspectiva de la cámara antes del partido. Si seleccionas la configuración Cámara normal, el punto de vista del juego alternará automáticamente entre la Cámara en modo mapa (Fig. 1) y la Cámara tradicional (Fig. 2) (primer plano dinámico), en función de lo que suceda en cada momento. Puedes comprobar la configuración de la cámara antes de sacar. Durante el partido, controlas la cámara con el stick analógico izquierdo o con los botones de dirección, y puedes tocar el zoom apretando ⊚ (no disponible con la vista Cámara en modo mapa). Apprieta ◎ para restaurar la configuración normal.

El equipo que saque se escogerá al azar al principio del juego. Las Gaviotas siempre juegan de derecha a izquierda. Esto significa que tu puntuación siempre aparecerá a la derecha del marcador. El indicador de la parte inferior derecha de la pantalla proporciona una perspectiva en miniatura de la acción. El equipo contrario está representado por triángulos rosas, y el jugador en posesión del balón aparece marcado por un círculo blanco. Con la Cámara en modo mapa se muestra una vista esquemática desde arriba y el juego va más rápido.

- Cada equipo está formado por siete jugadores y un portero.
- Los partidos duran cinco minutos.
- Hay tres tipos de juego: la Liga de Spira, el Campeonato y la Exhibici.
- Tú eres el entrenador, el capitán y el jefe, todo en uno.
- No puedes controlar directamente a los jugadores durante el partido.

Los jugadores se comportarán de acuerdo con las tácticas que hayas escogido para ellos. Cuando el jugador que tiene la pelota se encuentre con un oponente, se provocará un desafío. Los atributos de cada jugador determina quien gana durante un encuentro, o incluso si hay lesionados. Los jugadores pasarán y dispararán la bola automáticamente. Si un contrincante está entre el que tira y el que recibe, puede cortar el pase. Pero no hay garantía de que el supuesto receptor logre mantener la bola en su poder. Si un jugador hace un mal pase, el jugador más cercano pillará la bola.

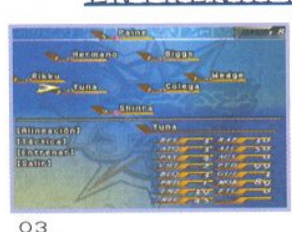

01


02

Cambio de táctica
Aprieta Ⓐ si quieres cambiar la Alineaci o la Táctica durante un partido (consulta el apartado Entrenamiento para más detalles). Aparecerá el menú cada vez que se marque un gol y también podrás seleccionar "Cambiar jugadores" para sustituir a un jugador o modificar su posición.

Nivel de la barra AR
Aprieta L1 y R1 para controlar la barra AR que hay arriba de la pantalla. Cuantas más estrellas salgan, más alto será el nivel de la barra AR de las Gaviotas. Esto hace que se incrementen las posibilidades de que tu equipo logre una fuerza arrolladora en los pases y en las entradas, así como al recibir. Si alcanzas el máximo (nueve estrellas), la probabilidad será de un 60%. Durante la fase arrolladora, los atributos se multiplicarán temporalmente por tres. ¿Te parece demasiado bonito para ser cierto? Como era de esperar, hay un inconveniente. En este caso es que el nivel de MOR (Moral) del equipo se dividirá por el número de estrellas, mientras que el de FTG (Fatiga) se incrementará proporcionalmente.

Entrenamiento


03

Si quieres ganar un partido con las Gaviotas, tienes que entrenar para potenciar los atributos de las jugadoras. Abre el menú Entrenamiento y mueve el cursor hacia los nombres de las jugadoras (Fig 3). Sus atributos aparecerán a la derecha:

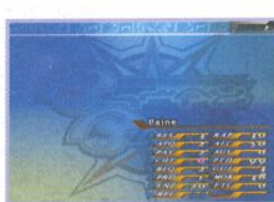
RES: Resistencia
La habilidad del jugador que tiene el balón para soportar una entrada del contrincante.
ATQ: Capacidad de hacer entradas
La habilidad de un jugador para robarle el balón al contrincante con una entrada.
PAS: Fuerza de pase
La precisión con la que un pase se dirigie a un compañero de equipo.
CHT: Fuerza de chut
Puntería al chutar a gol.
BLQ: Capacidad de cortar pases
La habilidad para cortar los pases y disparos de los contrincantes.
PRD: Capacidad de parada del portero
Las habilidades del portero para parar disparos.
LNZ: Alcance de los pases y chutes
El alcance de los pases y disparos de un jugador.
REC: Capacidad de recibir pases
La habilidad para recibir los pases de un miembro del equipo.
RAP: Geschwindigkeit
La agilidad de movimientos de un jugador.
ALC: Alcance de la defensa
El alcance de la cobertura de la defensa.
AUS: Ausencias
El número de partidos durante los cuales los jugadores no participan por lesión. Sólo pueden volver a jugar o entrenar si el número es cero.
PTD: Partidos contratados
El número de partidos para los que están contratados los jugadores. Este atributo se reduce en una unidad por partido.
GUI: Guiles
El número de puntos de comando que hacen falta para comparar un contrato de 10 partidos.
MOR: Moral
La posibilidad de ejecutar disparos especiales.
FTG: Fatiga
La probabilidad de que un jugador sufra lesiones y/o cometa errores.

Los ocho atributos que aparecen en la columna de la izquierda se pueden cultivar. A la izquierda de los atributos verás los biorritmos que indican cuántos puntos de comando se pueden colocar en la práctica de un atributo específico sin agotar demasiado al jugador. Los puntos que superen el máximo de biorritmos incrementarán directamente el valor de FTG. El jugador puede incluso resultar lesionado en el entrenamiento y tener que sentarse durante unos partidos.

Verás que hay dos números grises junto a los nombres de los jugadores. El primero indica el método de entrenamiento escogido, y el segundo muestra los puntos de comando asignados. Aprieta ⊗ para seleccionar Comandos extra de entrenamiento. Al principio sólo habrá doce entre los que escoger, pero luego se irán añadiendo más.

Comandos extra de entrenamiento

Nº	Comando	Aumenta	Reduce	Observaciones
1	Descanso	-	FTG	-
2	Ejercicio físico	RES	BLQ	-
3	Saco de arena	ATQ	PRD	-
4	Práctica de pases	PAS	RES	-
5	Práctica de chutes	CHT	REC	-
6	Ptca. cortar pases	BLQ	LNZ	-
7	Ptca. del portero	PRD	PAS	-
8	Recibir	REC	CHT	-
9	Tiro a distancia	LNZ	ATQ	-
10	Reunión	MOR	-	Probabilidad de incrementar la MOR hasta el valor máximo
11	Terapia emocional	Especial	-	Los límites de los biorritmosaumenta lentamente hasta el valor máximo gracias a los beneficios de la terapia emocional
12	Capacidad de combinación	Especial	-	Incrementa la probabilidad de dos jugadores específicos que emplean combinaciones para generar confianza y cooperación
13	Partido de práctica	Especial	-	Incrementa al azar uno de los ocho atributos (incremento importante)
14	Termas	-	FTG	Efecto significativamente mayor que el Descanso
15	Golem	ATQ, BLQ, PRD	PAS, CHT	Entrenamiento especial que afecta a varios atributos a la vez
16	Programa CC	PAS, BLQ, LNZ, REC	RES, ATQ, CHT, PRD	Entrenamiento especial que afecta a varios atributos a la vez
17	Programa AV	RES, CHT	ATQ, PAS, BLQ, PRD	Entrenamiento especial que afecta a varios atributos a la vez
-	Tratamiento médico especial	-	AUS	Sólo para jugadores lesionados. El atributo AUS se puede reducir


04

Práctica
Decide cuántos puntos de comando se asignarán al entrenamiento (de 0 a 9). Luego selecciona Práctica en el menú para empezar el entrenamiento. Se mostrarán los nombres de los jugadores y sus atributos. Un atributo incrementado se indicará en rosa, y uno reducido aparecerá en azul (Fig. 4). Si no hay cambio, no habrás gastado suficientes puntos de comando. Después de cada sesión de entrenamiento, asegúrate de ver cómo van los niveles de los biorritmos.

Alineaci y Táctica
Puedes determinar la Alineaci y la Táctica para el siguiente partido en el menú de Entrenamiento. Cada formación se describe con tres números. La configuración por defecto es 4-2-1. El primer número son los defensas, el segundo los centrocampistas y el último, los delanteros. Dado que la posición del portero es siempre la misma, no se especifica. Verás como cambia la posición de los jugadores al seleccionar las distintas formaciones. El delantero, (Paine), siempre está arriba al principio, y el portero (Shinra, o el "patoso", que es como seguramente le acabarás llamando) está abajo.

Los contrincantes se alinean en las siguientes formaciones:
Luca Goers: 4-2-1
Kilika Beasts: 4-1-2
Albhed Psyches: 2-2-3
Ronso Fangs: 4-1-2
Guado Glories: 3-1-3
Besaid Aurochs: 3-2-2
Zanarkand Abes: 2-2-3

Cuando hayas elegido la Alineaci de tu equipo, puedes cambiar manualmente las posiciones de los jugadores. Selecciona el nombre del primer jugador apretando ⊗, y luego selecciona un segundo jugador para intercambiar sus posiciones. Asegúrate de escoger una Táctica que se adapte a tu Alineaci. Tienes las siguientes opciones:

- **Ofensiva central**
Configuración por defecto. Una combinación de regates y pases cortos. Recomendada para 4-2-1 y 3-2-2.
- **Ataque lat. derecho / Ataque lat. izquierdo**
Tácticas de regate agresivas para atacar por el flanco derecho o izquierdo. Recomendada para 2-4-1 y 3-3-1.
- **Juego posterior**
El centrocampista se acerca a la portería y abre el juego. Los pases tienden a ser hacia delante. Recomendada para 3-1-3 y 2-2-3.
- **Ofensiva de pases cortos**
Se concentra en pases cortos y rápidos para aprovechar los agujeros de la defensa. Incrementa la probabilidad de las combinaciones de pases dobles. Recomendada para 4-1-2 y 3-2-2.
- **Contraataque súbito**
La defensa mantiene el balón para atraer a los contrincantes. El centrocampista se adelanta y espera pases largos. Recomendada para 4-2-1 y 3-3-1.

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Shinra
Diccionarios albhed
Obtén la Cinta
Guerra publicitaria
Excavación
Masaje de Leblanc
Granja de chocobos
Guantelete Pistolera
Juego de cartas
Blitzbol
Busca a los cactilios
Detective Rin
Caverna misteriosa
Cueva desconocida
Laberinto oculto
Ruinas de la cueva

COMPETICI

Hay tres modos de competición para las Gaviotas. Sin embargo, la opción Campeonato puede no estar siempre disponible.

Exhibici: Las exhibiciones son partidos amistosos. Seleccionas uno de los cinco equipos contrincantes y juegas, sin más.
Campeonato: Un torneo por "KO" en el que participan seis equipos. La selección del partido es aleatoria y dos de ellos son eliminados en la primera ronda. Si termina con empate, el partido va a una prórroga y termina cuando se marca un "gol de oro".
Liga de Spira: Seis equipos se disputan la victoria en una liga. Cada equipo juega dos veces contra el resto. Los equipos ganan tres puntos por victoria, uno por empate y ninguno en caso de derrota. El equipo con más puntos tras diez victorias, gana.

Premios
Puedes ganar muchos premios jugando a blitzbol. Entre ellos hay objetos y accesorios, así como nuevas prestaciones en el propio blitzbol. En el modo Exhibición, el ganador recibe dos de los siguientes objetos al azar: Poción X, Omnimpoción, Éter u Omnifénix. Jugar en Campeonatos o en la Liga de Spira es mucho más lucrativo. Se gana uno de los siguientes premios al azar:

1er lugar (el que más puntúe)	2º lugar	3er lugar
Aro de cristal	Aro de mitrilo	Poción X x2
Manilla rúnica	Manilla de oro	Omnimpoción x2
Anillo de luna	Mitón de poder	Éter x2
Anillo de luz	Cota de diamante	Éter+
Anillo estelar	Polvo mágico	Omnifénix x2
Anillo de vigor	Velo místico	Aro de mitrilo
Botines raudos	Anillo pírico	Brazal de titán
Brazal repelente	Anillo gélido	Cota de diamante
Coletero de oro	Anillo eléctrico	Talismán
Huevo nutritivo	Anillo acuoso	Velo místico

Premios especiales
Aparte de los premios normales, hay un 20% de probabilidad de que ganes un premio especial (consulta la tabla).

Premios especiales	1er lugar	2º lugar	3er lugar	Notas
Jugar con los Zanarkand Abes	No*1	No	No	Es posible una Exhibici contra los Zanarkand Abes
Jugar con los Besaid Aurochs	No	No*2	No	Es posible una Exhibici contra los Besaid Aurochs
Intercambiar jugadores	No	No	No	Es posible intercambiar jugadores con otro equipo
Comandos extra de entrenamiento	No	No	No	Método de entrenamiento adicional disponible
Entrenamiento en la Cascada de Besaid	No	No	No	Un jugador puede aprender la técnica especial chilena
Entrenamiento en la Escalinata de Kilika	No	No	No	Un jugador puede aprender la técnica especial de la lanza
Entrenamiento especial: RES	No	No	No	El valor máximo del atributo de un jugador se incrementa en un 100%

*1: Sólo si has visto la secuencia de Tidus y has seleccionado Nueva partida + (sólo tienes un 10% de probabilidades de recibir este premio).
*2: Sólo si has visto la toma especial de Beclem en el Capítulo 5 (sólo tienes un 10% de probabilidades de recibir este premio).

Entrenamiento especial
• **Entrenamiento especial:** RES se puede usar para mejorar los ocho atributos. El valor máximo del atributo se incrementará en un 100%. Para conseguirlo, el jugador tiene que abandonar el equipo y entrenar intensivamente el atributo en cuestión. Tienes que buscarle usando el Nivel de cazatalentos correcto y llegar a un acuerdo contractual. Aparecerá en el menú Cazatalentos doce rondas después. Uno jugador sólo puede someterse a esta rutina de entrenamiento intenso una vez. El límite más alto de RES, ATQ, PAS, CHT, BLQ y PRD es 99, y el de LNZ y REC es 255.

• **Entrenamiento en la Cascada de Besaid:** Un jugador aprenderá la técnica especial de la chilena, que hace que un rebote vaya directo a gol. El atributo CHT se incrementa en un 50% y el rebote no se puede interceptar con una entrada.

• **Entrenamiento en la Escalinata de Kilika:** Un jugador aprende la técnica especial de la Lanza. El atributo CHT se incrementa en un 50% y el disparo no se puede interceptar.

CAZATALENTOS

Usa el menú Cazatalentos para reclutar a nuevos jugadores. Hay 35 jugadores "libres" que no tienen contrato, siete para cada Nivel de cazatalentos.Cada búsqueda de talento cuesta 10 puntos de comando y aparecerán cuatro jugadores como máximo. Al principio sólo puedes reclutar a los de Nivel 1, pero si triunfas en el blitzbol podrás ir en busca de otros. En el Nivel 5 el Nivel de cazatalentos ascenderá a 2, en el 10 a 3 y en el 20 a 4. No conseguirás el máximo Nivel de cazatalentos hasta el Nivel 30, después de ganar al menos 58 partidos.

Selecciona un jugador apretando ⊗ para que fichen como Gaviotas. Las estrellas junto a los atributos indican que el jugador domina una técnica especial. Hay ocho jugadores en el equipo de blitzbol de las Gaviotas al principio. Sólo pueden ser miembros de las Gaviotas doce jugadores como máximo al mismo tiempo. Cuando llegues al límite, tendrás que liberar a algún jugador para que entre otro nuevo. Si quieres reincorporar a uno más adelante, puedes volver a las Gaviotas originales buscando en el Nivel de cazatalentos 1.

INFO Y CONSEJOS

Si quieres ser un buen entrenador de blitzbol, ten en cuenta lo siguiente:

La Fatiga es la enemiga del éxito
Un nivel de Fatiga alto puede tener consecuencias graves:
- Es más probable que el jugador resulte lesionado por culpa de los ataques del contrincante durante un partido, e incluso durante los entrenamientos.
- Es menos probable que el jugador reciba bien los pases.
- Es más fácil que al portero se le caiga el balón.

AUS: Jugadores lesionados
Los jugadores pueden resultar lesionados por las entradas o por un entrenamiento excesivo. Estos serán los efectos negativos:
- Entrenamiento: Sólo el Descanso y el Tratamiento médico especial serán posibles.
- El jugador no puede ser alineado como titular para un partido.
- El jugador no puede participar en el partido.
- Mientras aparezca el atributo AUS, el jugador seguirá lesionado.
- Puedes liberarle a través del menú Cazatalentos y reincorporarle cuando esté curado.

Combinaciones
Las combinaciones que dependen de la Capacidad de combinación incluyen los pases dobles y las voleas cortas que no pueden ser interceptadas por la entrada de un contrincante.

Nuevos puntos de comando
Recibirás puntos de comando después de cada partido en función del resultado y del Nivel de las Gaviotas:

Resultado	Puntos de comando
Victoria	Nivel x 20 + 30
Empate	Nivel x 10 + 20
Derrota	Nivel x 5 + 15

Sin embargo, recibirás puntos de comando cuando salgas del menú Blitzbol: un punto cada diez segundos. Al principio sólo hay 100 puntos de comando posibles, pero el límite máximo se incrementa con el Nivel. El máximo es el Nivel del equipo x 20 + 80.

Nivel
El nivel sube si el número de partidos que ha ganado tu equipo es el doble que el del nivel de tu equipo.

Consejos
1. Se tarda mucho tiempo y requiere mucho esfuerzo entrenar a las Gaviotas. No todas son las mejores en las posiciones escogidas, por decirlo suavemente. Un alma poco caritativa diría algo más parecido a que son peores que los Aurochs antes de ganar un solo partido. Así pues, harás bien en invertir en un nuevo talento con más proyección:

Nivel de cazatalentos 1:
- Shu: los valores de RES y CHT son altos y domina la chilena. Es bueno como delantero.
- Ropp: los atributos ATQ y BLQ le hacen un buen defensa.

Nivel de cazatalentos 3:
- Shaami: Domina la lanza.

Nivel de cazatalentos 4:
- Quine: Un portero nato.

Nivel de cazatalentos MAX
- Yuyui: El jugador perfecto; Lucil viene a continuación, a poca distancia.

2. Para acumular puntos rápidamente juega contra los Kilika Beasts tan a menudo como puedas en el modo Exhibición, ya que son el contrincante más débil.

3. Usa el modo de Cámara normal. El partido avanzará rápido hasta que haya entradas o disparos, momento en el cual deberías aumentar el nivel de la barra AR.

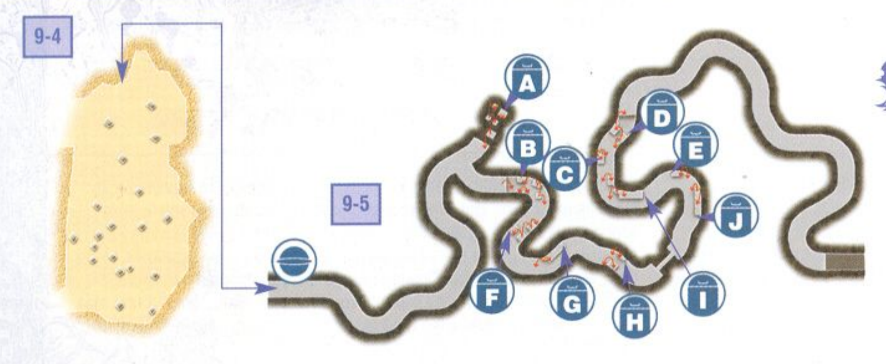
4. Durante el entrenamiento primero deberías entrenar el atributo PRD del portero. ¡Sobre todo si tu portero es Shinra! Entonces deberías estudiar las estadísticas de cada miembro del equipo para determinar qué atributos hay que trabajar, teniendo en cuenta su posición. Los valores de CHT y PRD no afectan a los centrocampistas ni a los defensas. Céntrate en el Ejercicio físico, la Práctica de chutes y el atributo Recibir de los delanteros. Los atributos LNZ y PAS de los porteros también hay que trabajarlos.

5. Utiliza la función Intercambiar en cuanto hayas ganado el premio Intercambiar jugadores. Sólo es posible con los Aurochs y los Abes si has desbloqueado los equipos y les has ganado en el modo Exhibición. Recomendamos a los siguientes jugadores:

Equipo	Jugador
Luca Goers	Bixen, Anbus
Kilika Beasts	Vuroja
Albhed Psyches	Eigaar, Blappa, Noma
Ronso Fangs	Basik Ronso
Guado Glories	Ohd Guado
Besaid Aurochs	Beclem, Wakka
Zanarkand Abes	As Abes, Seitan

6. Ten en cuenta que puedes interrumpir los Campeonatos en curso y los partidos de la Liga de Spira para guardar la partida en Luca. Deberías guardar la partida antes de los premios de la nueva temporada o de que se anuncie el siguiente Campeonato; es decir, antes del décimo partido de la temporada. Un nuevo Campeonato empezará en cuanto abras el menú blitzbol por quinta vez. Si no estás satisfecho con los resultados, carga de nuevo el juego desde el último punto en que grabaste.

BUSCA A LOS CACTILIOS



LEYENDAS

	Capítulo	Objeto	Cant.
A	5	Éter	1
B	5	Aretes de hada	1
C	5	Broche de nácar	1
D	5	Cola de fénix	1
E	5	Éter	1
F	5	Omnifénix	1
G	5	Ultrapoción	1
H	5	Omnielixir	1
I	5	Luz acalladora	1
J	5	Campanilla	1

Se puede realizar esta tarea durante la misión ¡Busca a los cactilios en los Capítulos 3 o 5.
Tu objetivo consiste en encontrar y derrotar a diez Vigías que están escondidos por Spira. Para conseguirlo tienes que seguir las pistas que te den los Cactilios en el orden que detallamos a continuación y hablar con ellos apretando ⊗.

Orden	Cactilio	Lugar	Observaciones	VIT	Fuerza	Rapidez	Dificultad
1	Robibio	Desierto de Bikanel, Oasis (Mapa 9-3)	No tiene pérdida	10	3	2	1
2	Torme	Isla Besaid, Playa (Mapa 4-1)	En la pequeña bahía a la que sólo se llega escalando / saltando	10	3	3	1
3	Robeile	Guadosalam, Zona secreta (Mapa 7-9)	En el arcón del escondite de Leblanc junto a la Esfera del viajero	12	7	2	2
4 y 5	Alec y Aloya	Llanura de la Calma, Puente (Mapa 18-6)	Los dos Cactilios montan en un Chocobo	16	6	4	4
6	Islaya	Llanura de los Rayos, Norte (Mapa 13-5)	Junto al monumento de piedra del Cactilio del norte (arriba del mapa orientativo)	12	6	5	5
7	Chaba	Isla Kilika, Casas (Mapa 6-2)	Súbete al árbol que cuelga sobre el río en el Bosque de Kilika (consulta la página 69)	9	6	4	3
8	Elio	Monte Gagazet, Paso (Mapa 10-3)	Al borde del acantilado	15	8	5	5
9	Vachera	Isla Kilika, Casa de Dona (Mapa 6-3)	Al pie de las escaleras	12	8	5	4
10	Frey *	Desierto de Bikanel, Gruta de los cactilios (Mapa 9-5)	En el Semidiós del pasaje	10	6	3	2

En la lucha contra Robeile y Vachera aparecerán dos arcones y dos jarrones que contienen objetos junta a cada uno de los Vigías.
* El Vigía Frey y sus dos compañeros se parecen mucho, pero la boca de Frey es diferente.

Cuando encuentres a uno de los Vigías aparecerá una pantalla especial para jugar con él. Tu contrincante y su o sus amigos estarán en la parte izquierda de la pantalla y Yuna estará a la derecha. Tu objetivo es dispararle al Vigía en el momento justo apretando ⊗. Cada vez que le des, el Cactilio perderá 1 punto de VIT y tu puntuarás 100 tantos. Tu arma puede disparar 25 veces.

Si le das al objetivo dos veces en una misma tirada, contará como Cadena y los 100 puntos se duplicarán. Se pueden hacer hasta 10 puntos en Cadena en total. El Vigía puede esquivar tus disparos en un momento dado (según su Rapidez) y devolverte el fuego con una especie de púas. Aprieta R1 para esquivar sus descargas punzantes. (Consejo: mantén apretado R1 después de disparar.) Si te da, perderás una cantidad de munición equivalente a la Fuerza de tu oponente.

Tras la victoria recibirás más puntos extra:
Premio por victoria: +1.000 puntos
Balas restantes: +200 puntos por disparo
Has esquivado: -50 puntos por maniobra evasiva
Has sufrido daño: -100 puntos cada vez que le das al contrincante
Has errado el blanco: -100 puntos cada vez

Ganes o no el juego, el Vigía cooperará contigo cuando termine, así que llévalo rápidamente de vuelta a Nación Cactilio con su madre antes de buscar al siguiente Vigía.

Cuando hayas encontrado a los nueve primeros Vigías, regresa a donde está Marnela y contéstale "Ir a buscarlo". Empezará una nueva misión: ¡Busca al último cactilio!. Métete en la Gruta de los cactilios y sigue por el pasaje hasta llegar al Pasaje de Arena (Mapa 9-5). Tienes que cruzar la zona en 60 segundos y, si puedes, abrir todos los arcones del tesoro. Si se te agota el tiempo tendrás la oportunidad de empezar de nuevo. Sigue por el pasaje hasta que encuentres a Frey. El jefe, Cactilión, te consolará con sus dos compañeros Cactilios. Derrótales a todos y recibirás la Losa de atuendos Futuro auspicioso. Puedes retar a todos los Vigías de la Nación Cactilio otra vez cuando hayas conseguido la ¡Misión Completada! en el Desierto de Bikanel.

CACTILIÓN

Localización	Desierto de Bikanel, Laberinto oculto*						
Ultraesencia	✓	Especie	Kaktor	Capítulos	1 2 3 4 **5**		
Nivel	42 (50)	VIT	22.222 (33.333)	PM	1111 (1111)		
Fuerza	73 (73)	Def. física	4 (4)	Poder mág.	74 (74)	Def. mágica	4 (4)
Rapidez	254 (85)	Tahúr	7 (9)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)

Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Frío	-	Agua	-	Sacro	-

Robar	100% (100%)	**Normal**	Pócima de salud x1 (Pócima de salud x3)
Gil	0 (0)	**Selten**	Pócima de salud x2 (Pócima de salud x5)
Soborno		**Normal**	-
		Selten	-

Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Justicia (78 %)

Abandono	Normal	Pócima de salud x1 (Amuleto x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Amuleto x1 (Amuleto x1)	0 (0)	10 (15)	0 (0)

* sólo su Cactilión ha sido derrotado en el Desierto de Bikanel

DETECTIVE RIN

Durante el Capítulo 3, coloca una telesfera en el Camino de Miihen Frente a la Casa Rin (Mapa 16-4) y selecciónala en el Capítulo 4 para empezar esta tarea secundaria.

Después de acceder a la telesfera, Rin saldrá de la Casa del Viajero y hablará sobre los misteriosos incidentes del Camino de Miihen. Ofrécele ayuda para empezar la misión del Detective Rin.

En los Capítulos 1 a 3 habrás tenido la oportunidad de ver muchas secuencias en las que aparecen pistas que te ayudarán a resolver este misterio. Ahora puedes acumular más pruebas, en base a las cuales se resolverá el caso.

Si viste a Shinra dejando una telesfera en el Norte del nuevo camino (Mapa 16-7), en el Capítulo 3, al visitar este lugar tras completar la misión secundaria _Detén las máquinas descontroladas!, ahora habrá ocho telesferas especiales a tu disposición. SI no viste la escena, sólo estarán disponibles las siete que colocó Rin. Úsalas para buscar pistas. Selecciona una y accede a ella apretando ⊗.

1: Casa del Viajero, parte delantera
2: Casa del Viajero, parte trasera
3: Ruinas - Cerca de la ruina del sur
4: Nuevo camino - Junto al puente del Nuevo camino
5: Hover caído - Cerca de la Esfera del viajero en el Sur del Viejo camino
6: Fondo del viejo camino – En el extremo sur del Viejo camino
7: Esfera de Shinra – En un saliente del Norte del Viejo camino
8: Entrada norte del camino

Cuando utilices las telesferas presenciaras una serie de acontecimientos interesantes. Si aprietas ⊗ cuando veas algo sospechoso, Rin vendrá corriendo, inspeccionará la escena y tomará nota de lo que pueda servir como prueba.

Los siguientes candidatos están bajo sospecha: Rikku, Cali, Comechocobos, Activista y el propio Rin. La siguiente tabla muestra cuántas pruebas hacen falta para subir el nivel de la investigación para cada uno de los posibles culpables. Deberías alcanzar el nivel 3 con tu sospechoso elegido antes de completar el Capítulo 4.

A medida que acumules pruebas, el nivel de tu investigación se incrementará hasta un máximo de 3, momento en el cual Rin te dará las gracias por tu ayuda y seguirá investigando por su cuenta.

Nivel	Rikku	Cali	Comechocobos	Activista
1	2	3	3	3
2	2	3	3	4
3	2	3	2	3

No es posible acumular la cantidad de pruebas necesarias contra todos los sospechosos; de hecho, sólo lo conseguirás con uno. Si has conseguido dos pruebas contra Rikku, por ejemplo, tu investigación progresará automáticamente hasta el nivel 2, aunque no hayas encontrado absolutamente nada en contra de los otros.

RECOGIDA DE PRUEBAS EN LOS CAPÍTULOS 1 A 3

		Pruebas contra:			
Capítulo	**Hechos**	**Rikku**	**Cali**	**Comechocobos**	**Activista**
1 a 3	Ve en el Hover desde el Extremo norte (Mapa 16-8) hasta la Casa del Viajero para presenciar la escena en la que el Hover se la pega	-	3	-	2
1	Acércate al pequeño Comechocobos que hay al Norte del Viejo camino (Mapa 16-9)	-	-	6	-
2	Cumple las condiciones 1 y 2 de Rikku	6	-	-	-
2	Habla con el Activista en el Extremo norte (Mapa 16-8) durante la misión ¡A por el chocobo!	-	-	-	2
2	Satisface las condiciones 1 y 2 de Cali	-	3	-	-
3	Adéntrate en el Camino de Miihen desde las Rocas hongo (Mapa 15-1) por primera vez y verás cómo huye el Activista	-	-	-	2

Recogida de pruebas en el Capítulo 4

Nivel	Prueba	Telesfera	Hechos	Condición / Observaciones	Pruebas contra: Rikku	Cali	Come-chocobos	Activista
1	1-A	2	El Comechocobos mira el panel de control	-	-	-	4	-
1	1-B	3	La máquina anda y Rin ve sus huellas	Se tiene que cumplir la condición 1 de Rikku	6	-	-	-
1	1-C	4	Un ayudante se acerca al Activista. Llama Rin y el Activista huye	Llamar a Rin durante Rin 1-I y conseguir pruebas	-	-	-	4
1	1-D	4	Hay gente en el puente. Rin encuentra una marca que sugiere que ha caído algo	Ocurre siempre	6	4	4	4
1	1-E	5	Cae una pluma de Chocobo	Llamar a Rin durante 1-F y obtener pruebas. O si no se cumplen las condiciones 1 y 2 de Cali	-	4	-	-
1	1-F	6	Cali busca algo	No se cumplen las condiciones 1 y 2 de Cali	-	4	-	-
1	1-G	7	Rin y una mujer albhed miran una máquina pequeña	-	-	-	-	-
1	1-H	8	El Activista de queja a los Comechocobos	Llamar a Rin durante 1-A y obtener pruebas. (No es posible después de que hayan llamado a Rin durante 1-C y se hayan conseguido pruebas.)	-	-	4	-
1	1-I	8	El ayudante del Activista habla con un albhed	-	-	-	-	4
2	2-A	1	Rin le da a Cali la pluma que encontró en el lugar de la piña del Hover	Se cumplen las condiciones 1 y 2 de Caliy se obtiene la prueba 1-E	-	4	-	-
2	2-B	1	El Comechocobos persigue a un pájaro	-	-	-	4	-
2	2-C	2	El ayudante del Activista merodea por el panel de control. Si llaman a Rin, el ayudante huirá	-	-	-	-	3
2	2-D	2	Cali mira al ayudante, que está junto al panel de control	Se cumplen las condiciones 1 y 2 de Cali y no se llama a Rin en 2-C. (No es posible después de llamar a Rin durante 2-C y haber obtenido pruebas.)	-	4	-	-
2	2-E	2	El albhed que habló con el Activista pone en marcha una máquina	-	-	-	-	3
2	2-F	3	El Activista y un albhed negocian en la ruina	En cuanto empieza 2-E deja de ser posible	-	-	-	3
2	2-G	4	El Comechocobos corre tras el Hover	-	-	-	4	-
2	2-H	5	Varios aparatos albhed se arremolinan cerca de la zona del accidente del Hover. Rin encuentra a un hombre herido	Ocurre siempre	6	4	4	3
2	2-I	5	El Activista esconde algo cerca del Hover accidentado	Llamar a Rin durante 2-J y obtener pruebas	-	-	-	3
2	2-J	6	El Activista negocia con dos hombres que están sentados	Llamar a Rin durante 2-F y conseguir pruebas	-	-	-	3
2	2-K	7	Rin encuentra una huella	Saltar a los tres Mecaexploradores para participar en el combate durante la misión ¡Detén las máquinas descontroladas! al Norte del nuevo camino (Mapa 16-7) (consulta la página 179)	6	-	-	-
2	2-L	8	El Activista negocia con una mujer	Llamar a Rin durante 2-F y conseguir pruebas	-	-	-	3
2	2-M	8	El Activista reflexiona y luego va hacia la ruina	Llamar a Rin durante 2-L y conseguir pruebas	-	-	-	3
2	2-N	8	Rin encuentra el cofre escondido por el Activista	Llamar a Rin durante 2-M y conseguir pruebas. Luego llamar otra vez a Rin sin cambiar de telesfera	-	-	-	3
3	3-A	1	Rin dice que ha aprendido algo del hombre herido	Llamar a Rin durante 2-H y conseguir pruebas	6	4	6	4
3	3-B	2	Un hombre arregla el tejado. Si llaman a Rin, caerá sobre la máquina	-	6	-	-	-
3	3-C	3	Rin habla con el ayudante del Activista	Llamar a Rin durante 3-I y conseguir pruebas		4	-	-
3	3-D	4	Rin le hace algo al Hover, que se ve a lo lejos	Llamar a Rin durante 3-G y conseguir pruebas. Después de llamar a Rin en otros lugares después de 3-G ya no es posible	-	-	-	-
3	3-E	4	Cali intenta ocultar algo	Cumplir las condiciones 1 y 2 de Cali	-	4	-	-
3	3-F	5	Rin encuentra una marca en el Hover accidentado que indica que el Hover sufrió un fuerte impacto	-	-	-	6	-
3	3-G	5	La imagen se vuelve negra al cabo de un momento	-	-	-	-	-
3	3-H	6	Rin interroga a los dos hombres sentados	-	-	-	-	4
3	3-I	8	Activista habla con su ayudante. Si llaman a Rin, el ayudante se irá a toda prisa	-	-	-	-	4

Condiciones para probar que el sospechoso es el culpable

Para probar que un sospechoso es el culpable tienes que recoger, como mínimo, 17 pruebas que le incriminen. Además se tienen que cumplir las condiciones que se detallan en la tabla siguiente. Si las condiciones necesarias no se cumplen para un sospechoso en particular, el caso no se resuelve, al margen de las pruebas que hayas acumulado.

Sospechoso	Condiciones
Rikku	1. Presenciar la escena en la que Rikku salta de la torre en la misión ¡A por el chocobo!* 2. Completar con éxito la misión ¡A por el chocobo!*, de modo que Cali montara en el Chocobo 3. Encontrar la prueba1-B
Cali	1. Terminar la misión ¡A por el chocobo!* sin que Cali montara en el Chocobo 2. Terminar el Capítulo 2 sin llevar a Cali al Celsius 3. Encontrar las pruebas 1-E y 1-F
Comechocobos	1. Obtener la prueba 1-D 2. Obtener las pruebas 2-B a 2-G
Activista	1. Conseguir la prueba 2-F (consultar tabla de pruebas)
Rin	1. Hablar con la mujer albhed que controla todos los aparatos albhed en la zona del Centro (Mapa 16-3) durante el Capítulo 1 2. Entrar en la Casa del Viajero (Mapa 16-5) durante el Capítulo 2, después de la misión ¡A por el chocobo!, y ver a Rin marchándose 3. Durante la misión ¡Detén las máquinas descontroladas! en el Capítulo 3, destruir siete o más máquinas y completar con éxito la misión. Entonces verás a Rin al fondo. 4. Después de la misión ¡Detén las máquinas descontroladas! en el Capítulo 3, ve al Norte del nuevo camino (Mapa 16-7) y encuéntrate con Shinra 5. Durante el evento del Detective Rin, en el Capítulo 4, mira la escena 1-G y llama a Rin al mismo tiempo 6. Durante el evento del Detective Rin, mira la escena 3-G y llama a Rin durante la 3-D 7. Cumplir las condiciones 1 a 6. Llama repetidamente a Rin desde un lugar en el que no pase nada hasta que deje de venir

* = Puedes averiguar todo lo que te haga falta sobre la misión ¡A por el chocobo! en el Camino de Miihen durante el Capítulo 2 en la página 170.

La recompensa por tu diligente trabajo como detective dependerá de quién resulte ser el culpable (consulta la página 191):

- Si puedes probar que fue Rikku, obtendrás el Ragnarok y en el Capítulo 5 conseguirás el "¡Episodio completado!".
- Si puedes demostrar que el culpable es Cali, en el Capítulo 5 verás el "¡Episodio completado!".
- Si pruebas que fue el Comechocobos quien lo hizo, lo mismo: en el Capítulo 5 acabarás con el "¡Episodio completado!".
- Si la cosa recae sobre el Activista, "¡Episodio completado!" también en el Capítulo 5.
- Si demuestras que el culpable es Rin, obtendrás la Esfera de Gippal y el "¡Episodio completado!" en el Capítulo 5.
- Si no consigues resolver el caso, recibirás de todas formas el Éter y verás el "¡Episodio completado!" en el Capítulo 5.
- Si logras obtener la prueba 2-N, podrás abrir el arcón del Activista en la Casa del Viajero (Mapa 16-5) y obtendrás dos Pociones X.

Si terminas el Capítulo 4 sin haber empezado esta tarea y sin recoger pruebas, la misión delCamino de Miihen en el Capítulo 5 terminará con el "Episodio terminado" en lugar del deseado "¡Episodio completado!"

CAVERNA MISTERIOSA

Sólo es posible en el Capítulo 5. Tienes que haber enviado a un Chocobo de nivel 4 o 5 al Camino de Miihen desde la Granja de chocobos de Clasko en la Llanura de la Calma.

Cuando el Chocobo haya regresado de la granja, se abrirá la entrada a una cueva en la zona del Sur del Viejo camino del Camino de Miihen (Mapa 16-10) (consulta la página 158). Sabrás si un muro es lo suficientemente débil como para derribarlo buscando el vestido de Yuna que ondea con la suave brisa. Las paredes tienen tres grados de solidez: Dura (dureza 25), Normal (dureza 10) y Aguja de oro (dureza 5).

Aprieta ◎ para acceder a un menú desde el cual podrás seleccionar diferentes bombas: Bomba chica (Fuerza 1), Bomba mediana (Fuerza 2) o Bomba grande (Fuerza 3). Para destruir un muro blando, por ejemplo, necesitarás cinco Bombas chicas o una Bomba mediana y una Bomba grande. Los niveles de "dureza" no se mostrarán en el juego, pero habrá pistas que indicarán de qué tipo de muro se trata:

81-100%: No se ve nada
61-80%: Hay un pequeño agujero
41-60%: Hay una grieta grande
21-40%: Un poco más y caerá
1-20%: Le falta nada

Si pones una bomba donde no toca, pueden aparecer objetos, Guiles o enemigos de forma aleatoria. Si colocas demasiadas bombas en lugares inadecuados, la entrada se bloqueará. Entonces la entrada tendrá el equivalente a un muro de dureza 25.

En el extremo norte de la cueva te espera el jefe Megalópodo para darte la bienvenida a su humilde morada. Cuando hayas derrotado al Megalópodo recibirás la Losa de atuendos Éxtasis mágico. Puede absorber los ataques de Fuego y es inmune a la mayoría de cambios de estado. A este enemigo también le gusta usar ataques de Fuego contra sus oponentes, así que asegúrate de que tu grupo está protegido con las Losas de atuendos y los accesorios adecuados.

MEGALÓPODO

Localización	Caverna misteriosa, Laberinto oculto*

Ultraesencia	Especie	Capítulos	Nivel	VIT	PM
✓	Megalópodo	1 2 3 4 **5**	54 (58)	39.857 (41.850)	872 (872)

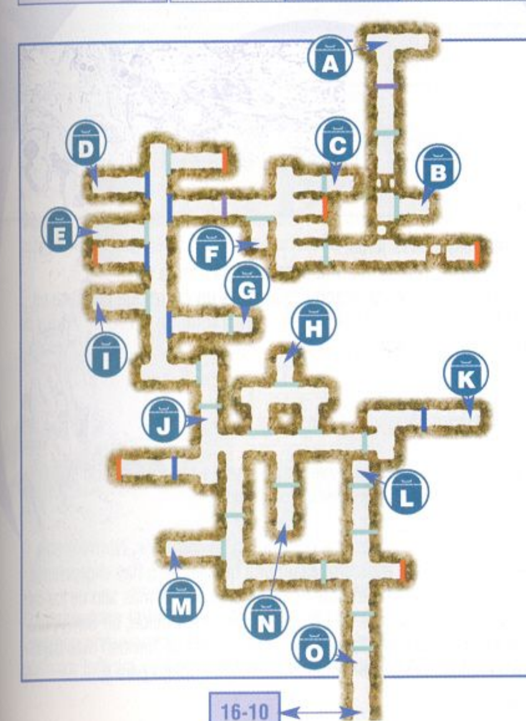
Fuerza	46 (48)	Def. física	88 (88)	Poder mág.	46 (46)	Def. mágica	60 (60)	Fuego	ABS	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	133 (173)	Tahúr	1 (1)	Evasión	8 (13)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	ABS

Robar	50% (100%)	Normal	Éter+ x1 (Éter+ x2)	**Soborno**	Normal	Éter+ x80 (Elixir x24)
Guiles	2000 (3000)	Raro	Éter+ x2 (Éter+ x2)		Raro	Éter+ x99 (Elixir x30)

Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Condena, Daño, %-Daño
	Resistencia:	Justicia (24 %)

Abandono	Normal	Mitón de poder x1 (Cinto de adalid x1)	EXP	PH	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Mitón de poder x1 (Cinto de adalid x1)	5000 (7200)	1 (2)	3500 (3800)

* sólo si el Megalópodo ha sido derrotado en la Caverna misteriosa



Pared dura (dureza 25)
Pared normal (dureza 10)
Pared Aguja de oro (dureza 5)
Tras el muro acecha un monstruo Epitaf

LEYENDAS

	Objeto	Cant.
A	Jefe Megalópodo	1
B	Libro de Arcano	1
C	Éter+	1
D	Elixir	1
E	Omnifénix	1
F	Guía de esgrima	1
G	Elixir	1
H	Guía de magia b.	1
I	Cofre con oponente	1
J	Arcón vacío	1
K	Elixir	1
L	Omnifénix	1
M	Guía de magia n.	1
N	Cofre con oponente	1
O	Bomba chica	1



CUEVA DESCONOCIDA

Regresa a la Llanura de los Rayos tras conseguir el "¡Episodio completado!". El cuadro verde en el mapa orientativo en la zona del Norte (Mapa 13-5) te llevará a la entrada de la Cueva desconocida.

En la Cueva desconocida algunos muros están numerados del 1 al 16. Se pueden abrir en un determinado orden. Las explicaciones relevantes (incluyendo un completo manual) están ocultas en los dos arcones que hay cerca de la entrada. El siguiente muro que hay que abrir aparecerá indicado en el mapa con una flecha roja.

Si examinas el muro en cuestión apretando ⊗, se mostrarán dos números en la esquina superior izquierda de la pantalla: el número de la pared actual es el amarillo y la Cifra clave 1 es el blanco. En la esquina inferior derecha aparecerá en amarillo el número del siguiente muro y su Cifra clave 2 en blanco. Para abrir el muro, su Cifra clave 1 (arriba a la izquierda, en blanco) se tiene que sumar a la Cifra clave 2 del muro mostrado anteriormente en la esquina inferior derecha. Por desgracia, no siempre es tan fácil encontrar la Cifra clave total: a veces depende de la cantidad de batallas que hayas librado desde que entraste a la cueva, o de cómo esté tu cuenta de Guiles. Puedes apretar ⊜ para que aparezca la Cifra clave del último muro, aunque sólo podrás hacerlo tres veces por muro, así que ¡procura tomar muchas notas!

Tras abrir un muro aparecerán dos arcones. Uno de ellos contiene objetos útiles o incluso es posible que abra el siguiente muro, mientras que el otro está vacío. Es una pena, pero en cuanto hayas abierto uno, el otro desaparecerá.

Una vez abiertos los 16 muros, sal de la cueva. Si vuelves más tarde, todos los muros estarán otra vez cerrados. Ahora puedes abrir los muros otra vez para recibir el accesorio Fuerza de Nv.:.

Consejo: Para simplificar la tarea de calcular las diversas Cifras clave, es buena idea no abrir ningún cofre ni luchar ninguna batalla aleatoria (equipando el accesorio Brazal repelente) dentro de la cueva. Así no acumularás Guiles ni sumarás nada al total de batallas y eliminarás dos de las variables de este complicado puzzle.

LEYENDAS

	Objeto	Cant.
A	Brazal de titán	1
B	Cota de diamante	1
C	Talismán	1
D	Velo místico	1
E	Papiro de la Imbatibilidad	1
F	Salvación prometida	1
G	Fuerza de Nv.:	1
H	Guía de furia	1



LABERINTO OCULTO

Sólo es posible si terminaste el episodio de Bevelle en el Capítulo 5 (no importan los resultados obtenidos). Vuelve al Cuartel de la Liga Juvenil (Mapa 11-4), donde los Kinderguardianes han descubierto un pasaje que lleva a un complejo subterráneo infestado de enemigos.

Una vez teletransportado al complejo empezará una secuencia. Cuando termine podrás recoger la Esfera escarlata 6, que estará en el suelo, unos pasos más allá.

Empezarás la exploración del Laberinto oculto desde el Nivel 0. Puedes seguir bajando hasta recorrer los 100 Niveles llenos de enemigos a través de unos agujeros que hay en el suelo. Cada 20 Niveles tendrás que enfrentarte a un jefe. La disposición de los niveles es aleatoria. El accesorio Brazal repelente que normalmente previene las batallas aleatorias estará desactivado durante tu periplo por el Laberinto oculto. Las plataformas transportadoras de los Niveles se pueden usar no sólo para viajar de una planta a otra, sino también para curar a los miembros de tu grupo. Si te teletransportas de vuelta a la superficie podrás guardar la partida y volver al último Nivel explorado.

Te esperan los siguientes jefes:
Nivel 20: Gigántula. Tras la victoria obtendrás la Esfera escarlata 8.
Nivel 40: Ente negro. Tras la victoria aparecerá un cofre que contiene un Anillo de luna, un Anillo de luz, un Anillo acelerador, un Anillo de vigor y la misteriosa Fiera acorralada.
Nivel 60: Molemaimai
Nivel 80: Chac
Nivel 100: Derelictor, después de Trema

Si derrotas a estos poderosos adversarios, serás recompensado con el extremadamente deseado accesorio Iron Duke.

En el Laberinto oculto te cruzarás a un montón de Tomberis. Normalmente, si entras en contacto con ellos empezará una batalla, pero hay excepciones; algunos Tomberis te entregarán objetos. Si hablas con el más alto de los dos cuando te encuentres a un par de ellos, recibirás una Poción, un Éter+, una Poción X, una Panacea o un Coletero de oro. A veces al Tomberi más bajito se le puede empujar. Luego, el Tomberi tendrá otro objeto para ti.

Fiera acorralada – El arma definitiva
Si consigues derrotar al Ente negro en el Nivel 40, recibirás la Fiera acorralada, un accesorio brutal. Con este accesorio equipado, cuando la VIT de un miembro del grupo está por debajo de 1/3, (la barra de VIT se pondrá amarilla), cada ataque infligirá 9.999 puntos de daño, ¡al margen del nivel de Def. física de tu contrincante! Si coges una Pistolera y la combinas con la habilidad Tiro rápido Nv.3, podrás asestar unos 13 x 9.999 puntos de daño por turno, lo que –ya te puedes ir preocupando– resulta muy práctico en los últimos Niveles. Hay, sin embargo, un pequeño problema: tienes que mantener el nivel de VIT del miembro del grupo por debajo de 1/3 para usar este accesorio. Equipa un Aro de cristal para que esta arriesgada táctica lo sea menos. Al mismo tiempo deberías asegurarte de que el miembro del grupo tenga la Iniciativa, equipando una Losa de atuendos como la Brisa del camino. Es como una bendición combinada el hecho de que todos los Poderes mágicos curativos y los objetos se incrementen hasta 9.999 aunque el nivel de VIT esté en amarillo.

GIGANTULA

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Arácnido	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	52 (62)	VIT	18.280 (33.394)	PM	178 (178)		
Fuerza	74 (104)	Def. física	44 (44)	Poder mág.	63 (93)	Def. mágica	12 (12)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	72 (115)	Tahúr	16 (20)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25% (13%)	Normal	Éter+ x1 (Éter+ x2)	**Soborno**	Normal	Libro de magia n. x5 (Guía de esgrima x10)							
Guiles	2200 (4200)	Raro	Manto de viajero x1 (Manto de viajero x2)		Raro	Guía de esgrima x8 (Guía de esgrima x16)							
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (31%)											
Abandono	Normal	Pócima de salud x1 (Pócima de salud x2)	EXP	PH	Guiles								
100 % (100 %)	Raro	Aro de mitrilo x1 (Aro de cristal x1)	4000 (7500)	1 (2)	800 (2500)								

Consejo para la batalla: Protege a los miembros del grupo contra el Paro y no tendrás problemas con este jefe.

ENTE NEGRO

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Elemental	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	88 (99)	VIT	9999 (10.998)	PM	2380 (2380)		
Fuerza	11 (11)	Def. física	250 (250)	Poder mág.	255 (255)	Def. mágica	254 (254)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	255 (255)	Tahúr	3 (4)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	**Soborno**	Normal	Libro de Arcano x1 (Libro de Arcano x1)							
Guiles	1000 (1800)	Raro	Manilla rúnica x1 (Manilla rúnica x2)		Raro	Libro de Arcano x1 (Libro de Arcano x2)							
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, (Poder mágico +/-), Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Expulsión (39%), Justicia (12%)	EA	Espejo									
Abandono	Normal	Pócima mágica x1 (Pócima mágica x2)	EXP	PH	Guiles								
100 % (100 %)	Raro	Cuatro manos x1 (Cuatro capas x1)	770 (1200)	1 (2)	380 (1200)								

Consejos para la lucha: Su elevado Poder mágico hace que los ataques con Poder mágico del Ente negro sean extremadamente peligrosos. Por eso conviene incrementar la Def. física de tu grupo y usar el Poder mágico protector Escudo. Para contrarrestar la elevada Def. física del Ente negro, utiliza ataques como la Ceguera o Solvencia. Si tu Estrella pop sabe usar el Baile seguro, puedes evitar el letal ataque Artema con Poder mágico.

MOLEMAIMAI

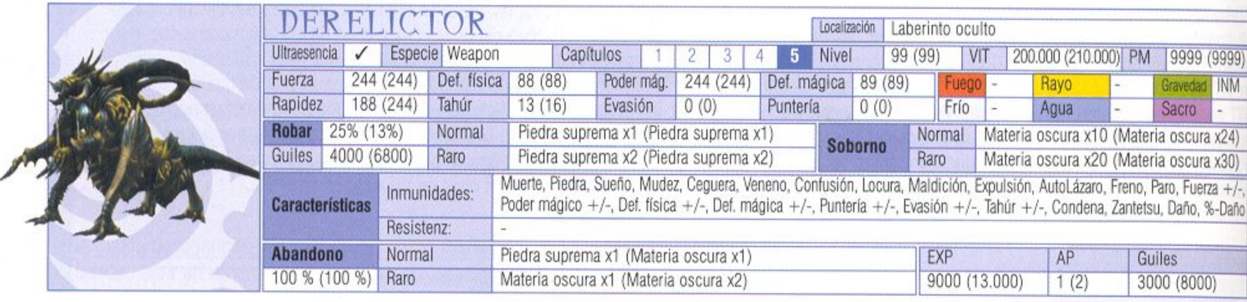
Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Maimai	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	96 (99)	VIT	343.280 (360.444)	PM	170 (170)		
Fuerza	152 (152)	Def. física	122 (122)	Poder mág.	163 (163)	Def. mágica	122 (122)	Fuego	-	Rayo	-	Gravedad	INM
Rapidez	155 (202)	Tahúr	8 (10)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-	Sacro	-
Robar	25% (13%)	Normal	Elixir x1 (Elixir x1)	**Soborno**	Normal	Libro de magia b. x28 (Guía de Bushido x30)							
Guiles	3000 (6300)	Raro	Elixir x2 (Elixir x2)		Raro	Guía de Bushido x30 (Guía de Bushido x40)							
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, Daño, %-Daño											
	Resistencia:	Justicia (78 %)	EA	Escudo, Coraza									
Abandono	Normal	Piedra sacra x1 (Cota de cristal x1)	EXP	PH	Guiles								
100 % (100 %)	Raro	Cota de cristal x1 (Cota de cristal x2)	6000 (9000)	1 (2)	1200 (3000)								

Consejo para la batalla: Aunque este monstruo sólo conoce tres ataques distintos, cada uno inflige un daño extremadamente severo. Teniendo esto en cuenta, equipa accesorios que potencien los atributos de Evasión del grupo con el fin de evitar los asaltos del Molemaimai.

CHAC

Localización	Laberinto oculto												
Ultraesencia	✓	Especie	Basilisco	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	98 (99)	VIT	437.850 (459.743)	PM	820 (820)		
Fuerza	254 (254)	Def. física	152 (152)	Poder mág.	88 (88)	Def. mágica	166 (166)	Fuego	-	Rayo	ABS	Gravedad	INM
Rapidez	164 (213)	Tahúr	14 (18)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	x2	Agua	-	Sacro	-
Robar	25% (13%)	Normal	Éter x1 (Éter x1)	**Soborno**	Normal	Piedra suprema x3 (Piedra suprema x10)							
Guiles	3300 (5300)	Raro	Éter x2 (Éter x2)		Raro	Piedra suprema x6 (Piedra suprema x12)							
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, %-Daño											
	Resistencia:	Expulsión (35%), Justicia (35%)											
Abandono	Normal	Piedra de luz x1 (Piedra de luz x2)	EXP	PH	Guiles								
100 % (100 %)	Raro	Polvo mágico x1 (Bola de cristal x1)	2200 (950)	1 (2)	750 (2200)								

Consejos para la lucha: El Chac soltará su ataque Ultravibración en las cinco primeras rondas e infligirá daño al grupo. En un ataque posterior infligirá el estado Piedra, contra el cual no te puedes proteger, aunque sí puedes usar la Aguja de oro para curarla. Tu mejor defensa puede ser el AutoLázaro. Intenta frustrar los planes de ataque del enemigo usando la habilidad Bushido: Oportunidad.



DERELICTOR

Localización	Laberinto oculto										
Ultraesencia	✓	Especie	Weapon	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	99 (99)	VIT	200.000 (210.000)	PM	9999 (9999)
Fuerza	244 (244)	Def. física	88 (88)	Poder mág.	244 (244)	Def. mágica	89 (89)	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	188 (244)	Tahúr	13 (16)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-
Gravedad	INM	Sacro	-								

Robar	25% (13%)	Normal	Piedra suprema x1 (Piedra suprema x1)	**Soborno** Normal	Materia oscura x10 (Materia oscura x24)
Guiles	4000 (6800)	Raro	Piedra suprema x2 (Piedra suprema x2)	**Soborno** Raro	Materia oscura x20 (Materia oscura x30)

Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, Zantetsu, Daño, %-Daño
	Resistenz:	-

Abandono	Normal	Piedra suprema x1 (Materia oscura x1)	EXP	AP	Guiles
100 % (100 %)	Raro	Materia oscura x1 (Materia oscura x2)	9000 (13.000)	1 (2)	3000 (8000)

Consejos para la lucha: : la combinación ideal contra este enemigo es un par de Lords oscuros equipados con la Losa de atuendos Aura protectora, así como los accesorios Velo prometida y Anillo de luz. Con el doble de VIT, la batalla debería estar chupada. Esquiva los ataques de Derelictor usando el Son de torero o el AutoEspejo. Para terminar la batalla sin un rasguño, usa el Soborno con Derelictor y ofrécele 1.000.000 de Guiles.

TREMA

Localización	Laberinto oculto										
Ultraesencia	-	Especie	-	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	99	VIT	999.999	PM	999
Fuerza	255	Def. física	255	Poder mág.	255	Def. mágica	255	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	128	Tahúr	26	Evasión	99	Puntería	0	Frío	-	Agua	-
Gravedad	INM	Sacro	-								

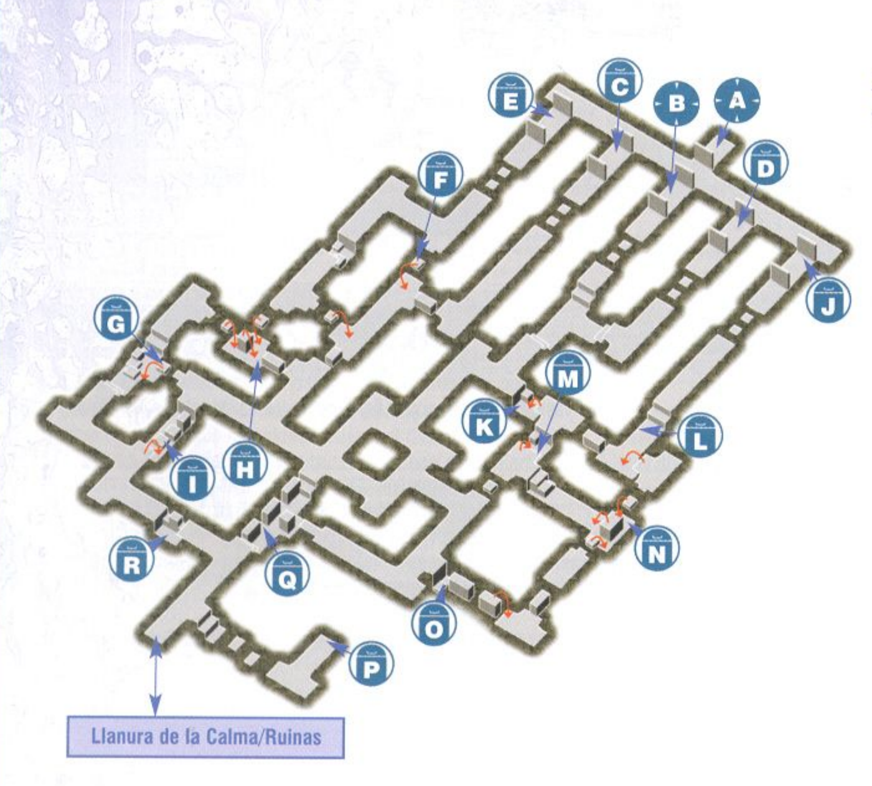
Robar	50%	Normal	Éter x1	**Soborno** Normal	-
Guiles	300	Raro	Éter+ x2	**Soborno** Raro	-

Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, Expulsión, AutoLázaro, Freno, Paro, Fuerza +/-, Poder mágico +/-, Def. física +/-, Def. mágica +/-, Puntería +/-, Evasión +/-, Tahúr +/-, Condena, Zantetsu, Daño, %-Daño
	Resistenz:	-

Abandono	Normal	Materia oscura x1	EXP	AP	Guiles
100 %	Raro	Materia oscura x2	10.000	50	10.000

Consejos para la lucha: Usa el Fluido de vida para reducir los PM de este enemigo con 999.999 VIT a 0; así no podrá usar el Fulgor, ni la Gravedad ni la Artema contra ti. Para hacerlo, utiliza un Fluido de vida, por ejemplo, y asegúrate de proteger al grupo contra los ataques físicos de Trema con Coraza.

LAS RUINAS DE LA CUEVA



LEYENDAS

	Objeto	Cantidad
A	Chocobo impresionante	1
B	Jefe Omnitragonis	1
C	Piedra de luz	2
D	Polvo mágico	1
E	Mecareactor	1
F	Huevo nutrititivo	1
G	Fluido de magia	2
H	Omnifénix	1
I	Cascabel de gato	1
J	Todo sobre reparaciones	1
K	Fluido de salud	2
L	Omnipoción	2
M	Piedra sacra	2
N	Aro de mitrilo	1
O	Manilla rúnica	1
P	Éter+	2
Q	Pulsera de mago	1
R	Colmillo venenoso	2

Para acceder a las Ruinas de la cueva desde las Ruinas (Mapa 18-5) de la Llanura de la Calma, se deben haber cumplido unas condiciones en la Granja de chocobos.

Para despejar la entrada a las Ruinas de la cueva tienes que:

1) Haber enviado a los cinco niveles de Chocobo a realizar exitosas campañas Buscatesoros, al menos tres veces por nivel.
2) Haber conseguido que tus cuatro Chocobos 1 ascendieran hasta el nivel 5.

En cuanto entres en las Ruinas (Mapa 18-5), Clasko te preguntará si te gustaría estudiar un enorme agujero. Se trata de la entrada a las Ruinas de la cueva.

No tendrás ningún mapa orientativo de la cueva, así que utiliza el siguiente para encontrar el camino. En la esquina superior derecha del mapa verás cinco pasajes. Al principio estarán todos bloqueados, En el del medio hallarás al jefe Omnitragonis.

El Omnitragonis (11.600 de VIT) se hallará permanentemente en estado de Espejo, así que no podrás usar ningún Poder mágico contra él. Uno de sus ataques se llevará por delante toda la VIT. Aun así, se trata de un enemigo relativamente fácil para un veterano como tú. Equipa los accesorios apropiados para incrementar la Fuerza y la Def. mágica del grupo. Si es posible, ten a la Estrella pop practicando el Baile seguro.

Tras la victoria, los cinco pasajes estarán abiertos y podrás conseguir el Chocobo impresionante. Habrás completado las aventuras en las que interviene Clasko y recibirás como recompensa la Losa de atuendos Omnipotente.

OMNITRAGONIS

Localización	Fondo de las ruinas, Laberinto oculto*										
Ultraesencia	✓	Especie	Gourmet	Capítulos	1 2 3 4 **5**	Nivel	48 (52)	VIT	11.600 (36.980)	PM	310 (310)
Fuerza	142 (162)	Def. física	38 (38)	Poder mág.	24 (64)	Def. mágica	22 (22)	Fuego	-	Rayo	-
								Gravedad	INM		
Rapidez	82 (131)	Tahúr	11 (14)	Evasión	0 (0)	Puntería	0 (0)	Frío	-	Agua	-
								Sacro	-		
Robar	50% (50%)	Normal	Omnipoción x1 (Omnipoción x1)	**Soborno**	Normal	Libro de magia b. x3 (Mitón de kaiser x1)					
Guiles	2400 (6000)	Raro	Omnipoción x2 (Elixir x1)		Raro	Libro de magia b. x4 (Mitón de kaiser x1)					
Características	Inmunidades:	Muerte, Piedra, Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Confusión, Locura, Maldición, AutoLázaro, Paro, Fuerza +/-, Condena, Daño, %-Daño									
	Resistenz:	Expulsión (51%), Zantetsu (27%)	ASE:	Espejo							
Abandono	Normal	Mitón de poder x1 (Mitón de poder x1)	EXP	AP	Guiles						
100 % (100 %)	Raro	Mitón de poder x1 (Mitón de poder x2)	3400 (4800)	1 (2)	1500 (1800)						

* sólo si derrotaste a Omnitragonis en el Fondo de las ruinas

GUÍA EXHAUSTIVA PARA COMPLETAR EL JUEGO

PRINCIPIO DEL CAPÍTULO 1

Lugar	Descripción	+	Página
Luca	Insepcciona el traje de moguri en el Muelle nº 2		53
	Finaliza la misión 1	✓	53
Celsius	Evento en el barco volador	✓	56
	Conversaciones con Rikku, Hermano, Paine, Colega y Shinra	✓	56
	Habla con Barrabar en la Zona de recreo	✓	56
	Abre todos los arcones de la Sala de máquinas		56
	Lee las lecciones de Shinra sobre las losas de atuendos y recibirás una Losa de atuendos		56
	Mira la Esfera preciosa, empieza el viaje	✓	199
	Tómate un respiro en la Zona de recreo y luego habla con Colega	✓	56
Monte Gagazet	Evento al llegar	✓	58
	Evento – busca una ruta distinta	✓	58
	Evento – el ascensor se estropea	✓	58
	Evento – antes de luchar contra Leblanc	✓	58
	Evento – después de luchar contra Leblanc	✓	58
	Evento – antes de luchar contra Logos	✓	58
	Evento – Leblanc se enfada	✓	58
	Evento – antes de luchar contra Ormi	✓	58
	Sube a la cima del monte dentro del límite de tiempo	✓	58
	Evento – antes de luchar contra el jefe	✓	58
	Finaliza la misión	✓	58
Celsius	Regresa al barco volador	✓	59
	Habla con Hermano y elige la opción "Tratarle bien"	✓	59
	Mira la esfera	✓	199
Llanura de la calma	Ve a la Llanura de la calma	✓	165
	Empieza El fin de la guerra publicitaria		165
	Empieza la misión secundaria Se busca novia		167

+ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar
Shinra
Diccionarios albhed
Obtén la Cinta
Guerra publicitaria
Excavación
Masaje de Leblanc
Granja de chocobos
Guantelete Pistolera
Juego de cartas
Blitzbol
Busca a los cactilios
Detective Rin
Caverna misteriosa
Cueva desconocida
Laberinto oculto
Ruinas de la cueva

Lugar	Descripción	✚	Página
Luca	Visita Luca	✓	156
	Habla con el hombre de la parada para provocar un evento	✓	156
	Distribuye los 10 balones		156
	Mira qué pasó después de que Leblanc se fuera del estadio	✓	156
	Habla con Rin en el Estadio de Luca/Corredor A	✓	157
	Participa en El fin de la guerra publicitaria y el asunto de la Novia		200, 203
Camino de Miihen	Visita el Camino de Miihen	✓	159
	Completa las búsquedas de El fin de la guerra publicitaria y la Novia		200, 204
Sendero de las rocas hongo	Evento a la entrada, sigue a Ormi y Logos	✓	160
	Durante la conversación con Yaibal, contesta "Sí, por supuesto"	✓	160
	Tras la misión habla dos veces con Clasko	✓	160
	Durante la misión: Yuna ve a Ormi y Logos baja al barranco	✓	160
	Sigue al dúo y después del evento coge la esfera	✓	160
	Habla con Maroda	✓	160
	Finaliza la misión ¡Extermina los monstruos de la Senda!	✓	160
	Evento a la entrada del Cuartel de la Liga Juvenil	✓	160
	Frente al Cuartel de la Liga Juvenil, habla dos veces con Lucil	✓	160
	Habla con Maechen frente al Cuartel de la Liga Juvenil sin interrumpirle y deja que te dé la mano	✓	160
	Habla con Clasko en las Rocas hongo e invítale a bordo del Celsius	✓	160
	Mira el Informe escarlata I y la Esfera preciosa en el Celsius	✓	199
	Habla con Clasko en la Zona de recreo a bordo del Celsius	✓	168
Templo de Djose	Secuencia a la entrada	✓	160
	Encuéntrate con Gippal	✓	160
	La "entrevista" de Gippal	✓	160
	Recibe tu Carta de presentación	✓	160
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 204
Río de la luna	Ve al Shupaf sur para un evento	✓	161
	Habla con Tobli	✓	161
	Empieza la misión ¡Escolta el carro de mercancías!		161
	Finaliza la misión sin perder nada de equipaje	✓	161
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Guadosalam	Visita Guadosalam	✓	161
	Acércate al Etéreo	✓	161
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Llanura de los Rayos	Llanura de los Rayos besuchen	✓	161
Bosque de Macalania	Visita la Llanura de los Rayos	✓	162
	Evento a la entrada	✓	163
	Evento con Bayra	✓	163
	Habla con Donga	✓	163
	Habla con Pukutak	✓	163
	Habla con Tromell cuatro veces	✓	162
	Ve a la Casa del Viajero y luego sigue a Oaka	✓	162
	Finaliza la misión: ¡Persigue a Oaka! y déjale subir al Celsius	✓	168
	Habla con Oaka a bordo del Celsius		162
	Paga las deudas de Oaka antes de que termine el Capítulo 2		200, 205
Desierto de Bikanel	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia	✓	163
	Evento al llegar	✓	163
	Sigue a Rikku	✓	163
	Habla con Nhadala y empieza la misión	✓	163
Bevelle	Finaliza la misión	✓	163
	Evento a la entrada	✓	163
	Habla con Baralai		163
Isla Kilika	Habla con él en el templo de al lado	✓	68
	Visita Isla Kilika	✓	68
	Ve a Casa de Dona para provocar un evento	✓	68
	Habla con Dona		200, 202
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		156
Monte Gagazet	Habla con el cámara para ver el Cuartel de la Liga Juvenil	✓	167
	Visita el Monte Gagazet		168
Isla Besaid	Habla con Kimahri y dale la mejor respuesta	✓	62
	Visita Isla Besaid y ve al pueblo	✓	62
	Habla con Lulu	✓	62
	Descansa y habla otra vez con Lulu	✓	62
	Encuentra a Wakka	✓	62
	Evento en la cueva, noticias del Celsius	✓	62
	Lucha con el jefe	✓	62
	Habla con Wakka otra vez	✓	62
	Evento con Wakka: de vuelta al pueblo		200, 202

✚ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar

Lugar	Descripción	+	Página
Ruinas de Zanarkand	Evento a la entrada	✓	65
	Habla con Isaaru a la entrada	✓	65
	Encuéntrate con los Kinderguardianes	✓	65
	Escucha a los esbirros	✓	65
	Evento dentro de las ruinas	✓	66
	Contéstale "Sí" a Cid	✓	66
	Entra en el más allá	✓	66
	Consigue la contraseña (Mono) y contesta "¿Eres tú, Isaaru?"	✓	66
	Finaliza la misión y coge la esfera	✓	66
Celsius	Súbete al Celsius	✓	66
Isla Kilika	Evento a la entrada de las Casas	✓	68
	Escucha el discurso de Nooj	✓	68
	Encuentra 13 monos medrosos en el bosque		156
	Di la conraseña correcta cinco veces para recibir la Losa de atuendos		69
	Finaliza la misión	✓	69

Capítulo 1 completado - Principio del Capítulo 2

Lugar	Descripción	+	Página
Celsius	Evento al volver al Celsius	✓	70
	Descansa en la Zona de recreo		70 (56)
	Habla con Shinra y mira la esfera	✓	70
	Evento tras mirar la esfera	✓	70
	Habla con Hermano	✓	70
	Evento "¿Eso es música?" cerca de la puerta del Puente	✓	70
	Empuja a los músicos al ascensor en el orden correcto		70
	Evento – miniconcierto	✓	70
	Yuna despierte de un sueño	✓	70
	Hermano decide que Yuna debería decidir	✓	70
	Decide entregar la esfera a la Liga Juvenil	✓	70
Sendero de las rocas hongo	Evento en el Sendero de las rocas hongo	✓	171
Celsius	Evento en el Celsius	✓	171
Isla Besaid	Llegada a Besaid	✓	169
	Acepta el reto de Beclem	✓	169
	Completa la misión	✓	169
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 202
Isla Kilika	Visita Isla Kilika		169
Luca	Shelinda te entrevista (las respuestas no importan)	✓	169
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 203
Camino de Miihen	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia antes before de que empiece la misión – Entra desde el Extremo sur y ve hacia la Casa del Viajero		200, 204
	Entra en la Casa del Viajero	✓	170
	Habla con Cali y contesta "¡Claro que sí!"	✓	170
	Durante la misión adivina entre 4 y 6 veces en qué dirección correrá el Chocobo	✓	170
	Captura al Chocobo		170
	Evento con Clasko, y luego pilla a Cali dentro del límite de tiempo y derrota al Comechocobos	✓	170
	Invita a Clasko y Cali a bordo del Celsius		170
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda Novia		200, 204
Sendero de las rocas hongo	Te dan la bienvenida al Sendero de las rocas hongo	✓	171
	Habla con Nooj y consigue el Informe escarlata 7	✓	171
	Rikku tiene curiosidad por Paine y Nooj	✓	171
	Ve a la entrada del cuartel	✓	171
	Mira la esfera cuando estés de vuelta a bordo del Celsius	✓	199
Río de la luna	Habla con Tobli y vende los 10 tickets durante la misión	✓	172
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Guadosalam	Habla con los esbirros de Leblanc a la puerta	✓	172
	Intercambia información para ganar guiles y saldar las deudas de Oaka		172
Llanura de los Rayos	Habla con Cid	✓	173
Bosque de Macalania	Habla con el Hypello y acepta la misión	✓	174
	Habla con Berai	✓	174
	Encuentra a Donga	✓	174
	Encuentra a Pukutak	✓	174
	Encuentra a los tres niños y finaliza la misión hablando con Berai		174
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Llanura de la calma	Entra en la Llanura de la calma y dile adiós a Clasko	✓	175
	Sigue a Clasko y acepta la misión	✓	175
	Completa la misión	✓	175
	Captura a un Chocobo antes de que termine el Capítulo 3	✓	208
	Habla con Lian y Ayde	✓	175

+ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Lugar	Descripción	+	Página
Ruinas de Zanarkand	Evento al llegar	✓	176
	Habla con Isaaru	✓	176
	Finaliza la Misión secreta antes de que termine el Capítulo 3		176
Templo de Djose	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 204
	Evento con las esbirras	✓	73
	Derrota a Logos y Ormi	✓	74
Desierto de Bikanel	Habla con Nhadala y acepta la misión	✓	75
	Ve al Oasis y completa la misión		75
Monte Gagazet	Habla con Kimahri dos veces y viaja al Despeñadero oradores	✓	77
	Evento – ¡Esbirros a la vista!	✓	77
	No sigas a la esbirra más allá de la Esfera del viajero, escala por la cara del acantilado y luego ve a bañarte	✓	78
	Completa la misión	✓	78
Celsius	Súbete al Celsius	✓	78
Guadosalam	Ve a la Mansión Leblanc y poneros automáticamente los uniformes	✓	79
	Entra en el edificio	✓	79
	Habla con Ormi y Logos	✓	80
	Sube las escaleras y dale a Leblanc un buen masaje	✓	80
	Vuelve a bajar por las escaleras y descubre el interruptor de la pared	✓	80
	Evento – quitaros los uniformes	✓	80
	Encuentra la esfera después de la batalla	✓	80
	Mira el Informe escarlata 10	✓	80
	Evento con Ormi y Logos	✓	80
	Evento antes de la batalla contra Leblanc	✓	81
	Evento tras la batalla contra Leblanc	✓	81
	Completa la misión	✓	81
Celsius	Súbete al Celsius	✓	81
Bevelle	Visita Bevelle	✓	84
	Activa el ascensor del templo y úsalo	✓	85
	Evento con Leblanc	✓	85
	Evento al llegar a la cárcel	✓	85
	Resuelve el puzzle antes de la batalla contra Baralai		86
	Evento con Baralai	✓	86
	Evento tras la batalla	✓	86
	Evento antes de la batalla contra Bahamut	✓	86
	Fin del Capítulo	✓	85

Capítulo 2 completado - Principio del Capítulo 3

Lugar	Descripción	+	Página
Celsius	Evento al principio del Capítulo 3	✓	
	Descanso en la Zona de recreo		87 (56)
Luca	Evento al llegar	✓	178
	Gana tres partidas al Juego de cartas	✓	178
	Derrota a Shinra en la final	✓	178
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de la Novia		200, 203
Camino de Miihen	Evento al llegar, acepta la misión	✓	179
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de la Novia durante la misión		179, 204
	Finaliza la misión con más de siete unidades desmanteladas	✓	179
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia, y asegúrate de que Shinra instala una telesfera en el Norte del Nuevo camino		200, 204, 217
Sendero de las rocas hongo	Habla con Yaibal y Lucil	✓	179
Templo de Djose	Habla con Gippal	✓	179
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 204
Río de la luna	Habla con Tobli	✓	179
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Guadosalam	Habla con Ormi y Logos	✓	180
	Habla con Leblanc	✓	180
	De vuelta a hablar con Ormi y Logos	✓	180
	Mira las esferas que has recibido	✓	180
	Encuentra otra esfera	✓	180
	Mira la esfera	✓	180
	Aparece Maechen	✓	180
	¡Deja que hable Maechen!	✓	180
	Coge el Informe escarlata 4 y míralo luego a bordo del Celsius	✓	180
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Llanura de los Rayos	Habla con Lian y Ayde	✓	180

+ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Personajes
Cómo jugar
Vestisferas
Paso a paso
Objetos
Monstruos
Secretos
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Tareas y minijuegos
Completar

Lugar	Descripción	+	Página
Bosque de Macalania	Habla con los niños de todos los músicos y examina al monstruo		181
	Evento – Ataque a la Casa del Viajero	✓	180
	Gana seis batallas seguidas	✓	180
	Evento – Aparece Oaka	✓	180
	Oaka dice que cuidará la tienda	✓	180
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Desierto de Bikanel	Visita el Desierto de Bikanel	✓	181
	Habla con Marnella en la Nación Cactilio	✓	181
Llanura de la calma	Acepta la misión y entra en la Gruta de la Llanura de la calma	✓	181
	Rescata a todos los turistas y derrota al jefe	✓	181
	Ve a la Casa del Viajero para que Shinra pueda instalar una telesfera		184
	Ve a la parte de arriba de la Granja de chocobos para que Shinra pueda instalar una telesfera		184
Monte Gagazet	Habla con Kimahri, obtén la vestisfera Domadora y acepta la misión	✓	183
	Sube a la montaña y derrota a Garik	✓	183
Ruinas de Zanarkand	Habla con Isaaru	✓	184
Isla Besaid	Habla con Lulu	✓	88
	Evento con Beclem	✓	88
	Evento con Beclem en el templo	✓	88
	Durante la misión, encuentra Wakka	✓	88
	Evento antes de la batalla contra Valefor	✓	88
	Completa la misión	✓	88
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 202
	Abre el arcón del Templo usando la Llave Besaid y consigue la esfera detectora. Esto te permitirá entrar en el pasaje secreto		177
Isla Kilika	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 202
	Visita a Dona	✓	90
	Dona se ofrece para ayudar	✓	90
	Ve por el camino secreto del bosque	✓	90
	Encuéntrate con Barthello	✓	90
	Consigue la vestisfera Samurai		91
	Lucha contra Ifrit	✓	91
Celsius	Sube al Celsius	✓	91
Bevelle	Verás a Gippal en la Antecámara	✓	181
	Verás a Gippal, Nooj y Baralai en la Zona recóndita	✓	181
	Escucha el cuento de Paine tras la batalla	✓	181
	Recoge el Informe escarlata 1 y míralo a bordo del Celsius	✓	181
Templo de Djose	Evento a la entrada	✓	92
	Evento antes de la batalla contra Ixion	✓	92
	Evento tras la batalla contra Ixion	✓	92
	Evento con Nooj y Gippal	✓	92
	En cuanto Yuna se quede sola en la oscuridad, aprieta ⊗ repetidamente para silbar cuatro veces	✓	92

Capítulo 3 completado - Principio del Capítulo 4

Lugar	Descripción	+	Página
Celsius	Evento al principio del Capítulo 4	✓	93
	Evento cerca del ascensor	✓	93
	Descanso en la Zona de recreo		93 (56)
	Encuéntrate con Paine en la Cubierta	✓	93
	Ve al Puente	✓	93
	Mira los Informes escarlata 2 y 3	✓	199
Celsius (Esfera de Shinra)	Habla con Wakka en Besaid	✓	93
	Habla con Dona en Isla Kilika	✓	93
	Habla con Yaibal en el Sendero de las rocas hongo	✓	93
	Habla con Maroda en Bevelle	✓	93
Celsius	Habla con Paine tras decidir organizar el concierto	✓	93
Celsius (Esfera de Shinra)	Echa un vistazo a todas las regiones de Spira a través de la telesfera	✓	185-190
Río de la luna	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
	Evento con la gente que también busca a Tobli	✓	94
	Tobli cae de un árbol	✓	94
	Encuéntrate con Tobli	✓	94
Celsius	Evento con el Hypello	✓	95
	Ensaya para el concierto en la Zona de recreo	✓	95
	Evento tras el ensayo	✓	95
Celsius (Esfera de Shinra)	Echa un vistazo a todas las regiones de Spira a través de las telesferas	✓	185-190

+ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Lugar	Descripción	+	Página
Llanura de los Rayos	Visita la Llanura de los Rayos	✓	96
	Vence al jefe en la Guarida de los monstruos		96
	Evento tras salir de la Guarida de los monstruos	✓	96
Celsius	Habla con Hermano o con Colega y luego con Rikku para provocar un evento	✓	97
	Llega Tobli		97
	Habla con Tobli y opta por seguir con el concierto	✓	97
Llanura de los Rayos	Los pensamientos de Yuna antes del concierto	✓	96
	Aparición de Yuna y la canción Mil palabras	✓	96
Celsius	Conversación entre Paine y Yuna	✓	97
	Maechen cuenta la historia de Lenne en el Puente	✓	97
	Habla con Leblanc en la Sala de máquinas sin haber hablado antes con Shinra	✓	97
	Habla con Shinra		97

Capítulo 4 completado - Principio del Capítulo 5

Lugar	Descripción	+	Página
Celsius	Evento al principio del Capítulo 5	✓	98
	Evento – hay que saltar a uno de los agujeros	✓	98
	Mira el Informe escarlata 5	✓	199
	Habla con Colega	✓	98
	Descansa en la Zona de recreo, y luego escucha a Hermano	✓	98
	Habla con Colega en la Sala de máquinas	✓	98
Ruinas de Zanarkand	Visita Zanarkand	✓	198
	Habla con Maechen y déjale pasear	✓	198
	¡Episodio completado!		198
Isla Besaid	Visita Besaid	✓	190
	Habla con Wakka en el Pueblo Besaid	✓	190
	Encuéntrate con Beclem en la playa	✓	190
	Habla con Wakka en el Promontorio	✓	190
	Ve al Pueblo Besaid	✓	190
	¡Episodio completado!		190
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 202
Isla Kilika	Ve a las Casas	✓	191
	Evento al llegar al Puente	✓	191
	¡Episodio completado!		191
	Participa en El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 202
Luca	Visita Luca – ha empezado la temporada de Blitzbol	✓	191
	Empieza la misión yendo a la Salida de Luca	✓	191
	Sigue al moguri hasta el Muelle nº 2	✓	191
	¡Episodio completado!		191
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200,203
Camino de Miihen	Un albhed hablará contigo cuando llegues. El caso del Detective Rin se resolverá fuera de la Casa del Viajero	✓	191
	¡Episodio completado!		191
	Un Chocobo puede ser montado cerca de la Casa del Viajero para conseguir objetos antes inaccesibles		191
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 204
Sendero de las rocas hongo	Ve hacia el Camino del barranco para provocar un evento	✓	192
	Habla con Yaibal y contéstale "¡Sí, sí!"	✓	192
	Evento antes de la batalla contra Elma	✓	192
	Evento antes de la batalla contra Lucil	✓	192
	Derrota a Lucil	✓	192
	Habla con Lucil en el balcón de la Sala de reuniones y consigue una esfera	✓	192
	Mira la esfera a bordo del Celsius	✓	199
	Si has conseguido todos los Informes escarlata y los has mirado, úsalos para romper el sello de la puerta en el barranco	✓	192
	Evento – Shuyin habla de su pesadilla	✓	192
	Pesadilla		192
	Evento – tras la pesadilla	✓	192
	Evento antes la batalla contra Paine	✓	192
	Evento tras de la batalla contra Paine	✓	192
	Evento tras la batalla contra Baralai, Gippal y Nooj	✓	192
Templo de Djose	Visita el templo	✓	192
	Derrota a los Mecanistas una vez antes de que adopte su forma más fuerte	✓	192
	¡Episodio completado!		192
	Ve al Desierto de Bikanel y cava en busca de piezs para los Mecanistas		193
	Encuentra los cinco manuales de reparación		194
	Derrota a los Mecanistas en su forma más fuerte	✓	194
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 204
Río de la luna	Habla con Tobli	✓	194
	Dile que te apuntas	✓	194
	¡Episodio completado!		194
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205

+ = ¿Incremento del porcentaje visto?

Lugar	Descripción	✚	Página
Guadosalam	Visita Guadosalam	✓	194
	Habla con Tromell	✓	194
	Habla con Tromell otra vez para que te deje acceder a la Casa cerrada	✓	194
	Habla con el chico de la Casa cerrada	✓	194
	Coge la esfera del arcón		194
	Mira la esfera a bordo del Celsius	✓	199
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Llanura de los Rayos	Visita la Llanura de los Rayos	✓	195
	Completa la misión		195
	Entra en la cueva		195
	Encuentra a Cid	✓	195
	Derrota al jefe	✓	195
	¡Episodio completado!		195
	Encuéntrate con Cid en la Cubierta a bordo del Celsius	✓	198
	Ve al Puente para provocar un evento	✓	198
Bosque de Macalania	Habla con el cura en la Fuente de las esferas		195
	Ve a la Fuente de las esferas, cerca del camino a Bevelle	✓	195
	Una vez allí, quédate cerca del agua	✓	195
	¡Episodio completado!		195
	Visita a Oaka en la Casa del Viajero	✓	196
	¡Episodio completado! (Oaka)		196
	Continúa El fin de la guerra publicitaria y la búsqueda de Novia		200, 205
Desierto de Bikanel	Evento al llegar	✓	196
	Encuentra a todos los Cactilios y derrótalos		196, 216
	Completa la misión para encontrar al último Cactilio		196, 216
	Evento – atacan el campamento	✓	196
	Derrota al jefe y... ¡Episodio completado!	✓	196
	Habla con Marnela	✓	196
Bevelle	Visita Bevelle, ¡Episodio completado!	✓	196
	Entra en el templo y encuentra a los Kinderguardianes	✓	196
	Entra en el laberinto con los Kinderguardianes	✓	196
	Recoge el Informe escarlata 6		220
	Evento en el Nivel 20 tras la batalla con el jefe	✓	220
	Recoge el Informe escarlata 8		220
	Vuelve a bordo del Celsius y mira las dos esferas	✓	199
	Evento en el Nivel 60 tras la batalla con el jefe	✓	220
	Evento en el Nivel final tras la primera batalla contra el jefe	✓	220
	Evento en el Nivel final tras la segunda batalla contra el jefe	✓	220
	¡Episodio completado!		220
Llanura de la calma	Visita la Llanura de la calma (tendrás que haber acumulado 400 puntos para una de las empresas)	✓	197
	Llama a la Casa del Viajero y habla con el padre		197
	Atrapa al Chocobo impresionante tras abrir las ruinas de la cueva	✓	209
Monte Gagazet	Habla con Kimahri	✓	197
	Vuelven Lian y Ayde	✓	197
	Habla con Kimahri otra vez	✓	197
	¡Episodio completado!		197
	Habla con Lian y Ayde		198
Celsius	Sube al Celsius tras conseguir el "¡Episodio completado!" en todas las regiones. Hermano te entregará la vestisfera Peluche	✓	198
	Habla con Hermano y escoge tu ruta	✓	198
	Llega al Abismo del Etéreo por las cinco rutas		100
Etéreo	Cruza el Etéreo y derrota a todos los Eones oscuros		101
	Evento después de la batalla contra Anima	✓	102
	Encuéntrate con Leblanc	✓	102
Celsius	Habla con Shinra después de visitar el Etéreo		198
	Evento en la Cubierta	✓	198
	Si tu porcentaje de juego visto es superior al 80%, ve a la Zona de recreo para provocar otro evento	✓	198
	Si tu porcentaje de juego visto es superior al 95%, ve a la Cubierta para provocar un evento con Rikku	✓	198
Etéreo	Vuelve al Etéreo y encuéntrate con Gippal	✓	102
	Mira esfera que te da	✓	102
	Evento después de ver la esfera	✓	102
	Evento – punto sin retorno	✓	103
	Evento – conversación con Nooj	✓	103
	Vence a la cola	✓	104
	Leblanc saluda a Nooj	✓	104
	Evento con Ormi y Logos	✓	104
	Evento anterior a la batalla contra la cabeza	✓	105
	Batalla contra Shuyin	✓	106
	Evento con Lenne	✓	106

Capítulo 5 Completado

Si estás solo, aprieta ⊗ rápida y repetidamente hasta que oigas un silbido, como en el Capítulo 3. Di que te gustaría verle otra vez cuando sea el momento.

ÍNDICE

Si buscas alguna información en concreto te será de gran ayuda la siguiente lista, que comprende más de 300 palabras clave. Si tienes que derrotar a un jefe, aquí hallarás el nombre y la página de referencia más importante sobre él. En el capítulo Monstruos, que empieza en la página 119, se recoge información detallada sobre ellos. Si lo que buscas es información sobre un objeto, un accesorio o una Losa de atuendos, la encontrarás en el capítulo Objetos, que empieza en la página 108.

Palabra clave	Página
¡Cadena!	18
Abanico de acciones	17
Accesorios (lista)	108-110
Accesorios (menú)	14
Ala derecha	48
Ala izquierda	48
Alas de la fortuna (minijuego)	166
Albhed (lengua)	199
Albhed, componentes	206
Alquimista	32
Angra Mainyu (jefe)	123
Anima (jefe)	102
Argenta S.A.	165, 200
Ataques	18
Atributos	233
Auditorio, Luca	157, 169
Bala azul (Habilidades)	31
Baralai (jefe, Bevelle)	86
Baralai (jefe, Rocas hongo)	193
Barco volador	ver Celsius
Batallas, sistema de batalla	16-19
Bégimo (jefe)	86
Berserker	34
Bestiario de Shinra	199
Bevelle (mapas)	82
Bevelle, Capítulo 1	163
Bevelle, Capítulo 2	82-86, 174
Bevelle, Capítulo 3	181
Bevelle, Capítulo 4	188-189
Bevelle, Capítulo 5	196
Blitzbol	213-216
Boris (jefe)	59
Bosque de Macalania (mapas)	162
Bosque de Macalania, Capítulo 1	162-163
Bosque de Macalania, Capítulo 2	174
Bosque de Macalania, Capítulo 3	180-181
Bosque de Macalania, Capítulo 4	187-188
Bosque de Macalania, Capítulo 5	195-196
BTC (Batalla en tiempo continuo)	17, 233
Cactilio, búsqueda	216-217
Cactilión (jefe)	217
Cambios de estado	19-20
Camino de Miihen (mapas)	158
Camino de Miihen, Capítulo 1	158-159
Camino de Miihen, Capítulo 2	170-171
Camino de Miihen, Capítulo 3	179
Camino de Miihen, Capítulo 4	186
Camino de Miihen, Capítulo 5	191
Capítulo (explicación)	233
Capítulo 1, Guía Paso a paso	52-69
Capítulo 1, Misiones secundarias	156-168
Capítulo 2, Guía Paso a paso	70-86
Capítulo 2, Misiones secundarias	169-177
Capítulo 3, Guía Paso a paso	87-92
Capítulo 3, Misiones secundarias	177-184
Capítulo 4, Guía Paso a paso	93-97
Capítulo 4, Misiones secundarias	184-190
Capítulo 5, Guía Paso a paso	98-106
Capítulo 5, Misiones secundarias	190-198
Capítulo Monstruos	119-153
Capítulo Personajes	3-6
Características elementales	19
Carta de presentación	73, 112, 160
Caverna misteriosa	219
Celesta S.A.	165, 200
Celsius (explicación)	233
Celsius (mapas)	55
Celsius, Capítulo 1	55-56, 59, 63, 168
Celsius, Capítulo 2	70, 177
Celsius, Capítulo 3	87, 184

Palabra clave	Página
Celsius, Capítulo 4	93, 95, 97, 184
Celsius, Capítulo 5	98, 198
Chac (jefe)	221
Chocobo alucinante	209
Chocobo, captura	208
Chocobo, naturaleza	209
Chocobos, envío	209
Cindy (jefe)	101
Cinta	200
Clasificar (función)	12
Código (Besaid)	60, 62
Colección autorizada (Authorised Collection)	154
Colmillo D (jefe)	105
Colmillo I (jefe)	106
Comandos principales	13, 17, 118
Comechocobos (jefe)	171
Cómo jugar (capítulo)	7-20
Configura, menú	14
Configuración del mando	10
Consejos	9-10
Contrincantes	119-153
Controles	10
Cuartel de la Liga Juvenil	159, 191
Cueva (Besaid), pasaje secreto	177
Cueva (Monte Gagazet)	76
Cueva nueva	220
Cueva, Ruinas	222
Custodio (jefe)	85
Def. física	14
Def. mágica	14
Desierto de Bikanel (mapas)	74, 216
Desierto de Bikanel, Capítulo 1	163
Desierto de Bikanel, Capítulo 2	74-75, 174
Desierto de Bikanel, Capítulo 3	181
Desierto de Bikanel, Capítulo 4	188
Desierto de Bikanel, Capítulo 5	196
Destinación	11
Diccionario albhed	112, 199
Domadora	38-39
Dragón (jefe)	62
El fin de la guerra publicitaria	165, 200-205
Elma (jefe)	171
Enlace activo	50, 233
Ente oscuro (jefe)	221
Equipar, función	13
Equipo D/Equipo I	46
Escalar	11
Escapar	9
Esfera (Esfera preciosa)	199
Esfera alucinante, el retorno	70
Esfera del viajero	9, 233
Esfera preciosa	199
Esgrima	16
Estados alterados	19
Estatua de Yuna	167, 198
Estrella pop	26
Etéreo (mapas)	98-99
Etéreo, caminos al	100
Evasión	14
Examinar	11
Excavaciones (Bikanel)	196, 206-207
EXP	13, 22, 233
Extremidad D (jefe)	105
Extremidad I (jefe)	105
Filotea	45-46
Final Fantasy X	3
Flora	43-44
Flotsam y Jetsam	207
Fuerza	14, 120
Garik Ronso (jefe)	183

Palabra clave	Página
Gaviota cazadora (minijuego)	197
Gigántula (jefe)	221
Gil (explicación)	233
Gippal (jefe)	193
Golem 99 (jefe)	69
Golpes letales	18
Granja de chocobos	183, 208-210
Gruta de la pena (Senda de las rocas hongo)	159, 192
Guadosalam (mapas)	71, 79
Guadosalam, Capítulo 1	161
Guadosalam, Capítulo 2	71-72, 79-81, 172-173
Guadosalam, Capítulo 3	180
Guadosalam, Capítulo 4	187
Guadosalam, Capítulo 5	194
Guantelete de la Pistolera (Besaid)	177, 210-211
Guardar partida	9, 11
Guardián (jefe)	66
Guerrera	24
Habilidad (explicación)	15, 233
Habilidad de apoyo (explicación)	15, 233
Habilidades (lista)	117-118
Habilidades de apoyo (lista)	117-118
Habilidades de comando	16, 118, 233
Hablar	11
Hacer de Cupido	167
Hover	165
Humbaba (jefe)	195
Ifrit (jefe)	91
Informes escarlata	112
Inmune	19
Instalación oculta (Bevelle)	84
Interruptor de seguridad (Guadosalam)	81
Isla Besaid (mapas)	61, 88
Isla Besaid, Capítulo 1	60-62
Isla Besaid, Capítulo 2	169
Isla Besaid, Capítulo 3	88-89, 177-178
Isla Besaid, Capítulo 4	185
Isla Besaid, Capítulo 5	190
Isla Kilika (mapas)	67, 89
Isla Kilika, Capítulo 1	66-69, 156
Isla Kilika, Capítulo 2	169
Isla Kilika, Capítulo 3	89-91, 178
Isla Kilika, Capítulo 4	185
Isla Kilika, Capítulo 5	191
Ixion (jefe)	92
Joven Ronso (jefe)	183
Juego de cartas	169, 178, 211-213
Laberinto (Bevelle)	85
Ladrón	25
Lagarto a la fuga (minijuego)	166
Leblanc (jefe, Gagazet)	141
Leblanc (jefe, Guadosalam)	81
Leblanc (jefe, Luca)	54
Llanura Calma/Fondo de la gruta (mapa)	164
Llanura de la calma (mapas)	164
Llanura de la calma, Capítulo 1	164-167
Llanura de la calma, Capítulo 2	175-176
Llanura de la calma, Capítulo 3	181-183
Llanura de la calma, Capítulo 4	189
Llanura de la calma, Capítulo 5	197
Llanura de la calma, minijuegos	165-167
Llanura de los Rayos (mapas)	95-96
Llanura de los Rayos, Capítulo 1	161
Llanura de los Rayos, Capítulo 2	173
Llanura de los Rayos, Capítulo 3	180
Llanura de los Rayos, Capítulo 4	95-97, 187
Llanura de los Rayos, Capítulo 5	195
Llave de Besaid	177
Logos (jefe, Bikanel)	75
Logos (jefe, Djose)	74
Logos (jefe, Gagazet)	142
Logos (jefe, Guadosalam)	80, 81
Logos (jefe, Luca)	54
Look súper	17, 42-48
Lord oscuro	33
Losa de atuendos (explicación)	233
Losa de atuendos (menú)	13
Losas de atuendos (lista)	113-116
Luca (mapas)	52, 157
Luca, Capítulo 1	52-54, 156-157
Luca, Capítulo 2	169
Luca, Capítulo 3	178
Luca, Capítulo 4	185-186
Luca, Capítulo 5	191
Lucil (jefe)	142
Lupódromo (minijuego)	166

Palabra clave	Página
Maga blanca	29
Maga negra	28
Magia blanca (menú)	12
Magipistolera	30-31
Mansión Leblanc	79-81
Manuales de reparación	194
Mapas	ver nombre del lugar
Masaje a Leblanc	80, 208
Mecania	47-48
Mecanistas (jefe)	193
Medallas, Juego de cartas	211-213
Medidor de batalla	16, 18
Megalópodo (jefe)	219
Menú	12-14
Mindy (jefe)	101
Misión ¡A buscar a Wakka!	62
Misión ¡A cavar en el desierto!	163
Misión ¡A cazar chocobos!	170
Misión ¡A detener el ataque ronso!	183
Misión ¡A por el chocobo!	170
Misión ¡A vender entradas!	172
Misión ¡Acaba con los monstruos!	96
Misión ¡Apodérate de la esfera alucinante!	69
Misión ¡Apodérate de un uniforme!	77
Misión ¡Apodérate de un uniforme!	73
Misión ¡Atraviesa el puesto de control!	90
Misión ¡Atraviesa la Senda!	171
Misión ¡Atraviesa las defensas de la Liga Juvenil!	171
Misión ¡Busca a los cactilios!	196, 216-217
Misión ¡Busca a los miembros del Grupo Macalania!	174
Misión ¡Busca a Tobli!	94
Misión ¡Busca al último cactilio!	196, 216-217
Misión ¡Cazaesferas, a Kilika!	68
Misión ¡Consigue la esfera preciosa!	65
Misión ¡Defiende la Casa del Viajero!	180
Misión ¡Detén las máquinas descontroladas!	179
Misión ¡Escolta al hypello!	161
Misión ¡Escolta el carro de mercancías!	161
Misión ¡Extermina a los monstruos de la senda!	160
Misión ¡Extermina a los monstruos del templo!	92
Misión ¡Extermina los monstruos del templo!	90
Misión ¡Extermina los monstruos del templo!	88
Misión ¡Ha nacido el bebé de Lulu!	190
Misión ¡Más problemas en Kilika!	191
Misión ¡Monstruos en el templo! (Besaid)	88
Misión ¡Monstruos en el templo! (Kilika)	90
Misión ¡Monstruos en la cueva!	181
Misión ¡Monstruos en la Senda!	160
Misión ¡Persigue a Oaka!	162
Misión ¡Salva a los turistas!	181
Misión ¡SOS de la Casa del Viajero!	180
Misión ¿Empieza el ensayo?	95
Misión ¿Quién quiere información?	172
Misión ¿Un error de Shinra?	195
Misión Asalto a Bevelle	84
Misión Carrera contra Leblanc	58
Misión Detective Rin	179, 191, 217-219
Misión Detrás del concierto	156
Misión El destino de Clasko	175
Misión El Monte Gagazet, hoy	197
Misión El orgullo de los Mecanistas	193
Misión El torneo de la Liga	192
Misión Exploraci del oasis	75
Misión Guerra publicitaria: fase final	197
Misión Impide el ataque ronso	183
Misión La batalla decisiva del desierto	196
Misión La joya de los Mecanistas	193
Misión La Liga, en tregua	192
Misión La rebelión de las máquinas	179
Misión La verdad sobre el concierto	156
Misión Los que han vuelto	194
Misión Los últimos días del bosque	195
Misión Matar o morir - Desafío	169, 210-211
Misión Misión secreta	176-177, 184
Misión Moguri a la fuga	191
Misión Monstruos electrificados	195
Misión Monstruos en las ruinas	175, 183
Misión Plan de infiltración	70
Misión Quien roba a un ladrón...	79
Misión Rescate de piezas para los albhed	163
Misión Se buscan músicos	174
Misión Un lugar lleno de recuerdos	198
Misión Venta de entradas	172
Modo activo	8, 16, 17, 233
Modo espera	17
Molemaimai (jefe)	221

Palabra clave	Página
Monito comilón (minijuego)	197
Monos en Kilika	156, 191
Monos en Zanarkand	176, 184
Monstruos	119-153
Monte Gagazet (mapas)	57, 76
Monte Gagazet, Capítulo 1	57-59, 167-168
Monte Gagazet, Capítulo 2	76-78, 176
Monte Gagazet, Capítulo 3	183
Monte Gagazet, Capítulo 4	189-190
Monte Gagazet, Capítulo 5	197-198
Moverse	11
Nivel/Nv.	233
Nodo A (jefe)	104
Nodo B (jefe)	104
Nodo C (jefe)	104
Nooj (jefe)	193
Nuevo look	17, 233
Oaka (personaje)	168, 177, 196
Objetivo (de un ataque)	18
Objetos (menú)	12
Objetos clave (lista)	112-113
Objetos clave (menú)	12
Objetos, capítulo	107-118
Omnitragonis (jefe)	223
Ormi (jefe, Djose)	74
Ormi (jefe, Gagazet)	78, 146
Ormi (jefe, Guadosalam)	80, 81, 146
Ormi (jefe, Luca)	54
Paine (jefe)	192
Paine (personaje)	6
Paragon (jefe)	222
Parámetros	Ver atributos
Paso a paso, capítulo	49-106
Peluche	40-41
PH (Puntos de habilidad)	15, 233
Pistilo derecho	44
Pistilo izquierdo	44
Pistolera	27
PM (Puntos de Magia)	14, 233
Poder mág.	14
Porcentaje Has visto:	233
Puntería	14, 18
Puzzle musical (Etéreo)	102
Quién es Quién de Shinra	199
Rapidez	14
Rikku (jefe)	192
Rikku (personaje)	5
Río de la luna (mapas)	94
Río de la luna, Capítulo 1	161
Río de la luna, Capítulo 2	172
Río de la luna, Capítulo 3	179
Río de la luna, Capítulo 4	94, 187
Río de la luna, Capítulo 5	194
Río de la luna, concierto	194
Robar	25, 50, 120
Ronso, preguntas y respuestas	168, 176
Ruinas flotantes (mapas)	57
Saltar	11
Samurai	37
Sandy (jefe)	101
Secretos, capítulo	155-229
Senda de las rocas hongo (mapas)	159
Senda de las rocas hongo, Capítulo 1	159-160
Senda de las rocas hongo, Capítulo 2	171
Senda de las rocas hongo, Capítulo 3	179
Senda de las rocas hongo, Capítulo 4	186
Senda de las rocas hongo, Capítulo 5	192-193
Shiva (jefe)	101
Shuyin (jefe)	106
Suerte	14
Tahúr	35-36
Telesfera	184
Templo de Djose (mapas)	72, 91
Templo de Djose, Capítulo 1	160
Templo de Djose, Capítulo 2	72-74
Templo de Djose, Capítulo 3	91-92, 179
Templo de Djose, Capítulo 4	186
Templo de Djose, Capítulo 5	193-194
Tiempo de juego	165-167
Tienda (Bevelle)	83
Tienda (Celsius)	55
Tienda (Desierto de Bikanel)	75
Tienda (Guadosalam)	71
Tienda (Isla Besaid)	60
Tienda (Isla Kilika)	68, 90
Tienda (Ruinas de Zanarkand)	64

Palabra clave	Página
Tienda Caravana	207
Tienda Llanura de los Rayos	96
Tienda Oaka	196
Tienda Wantz	196
Torres pararrayos (Llanura de los Rayos)	173, 180
Tratante de datos	172-173
Trema (jefe)	222
Ultraesencia	19, 120
Uniformes (Sindicato)	112
Uniformes del Sindicato	112
Usar (función)	12
Valefor (jefe)	89
Vegnagun (jefe)	103-106
Vestisfera (explicación)	233
Vestisfera (menú)	14
Vestisferas, capítulo	22-48
Via Infinito	220-221
VIT (Vitalidad / puntos de vida)	14, 233
www.authorisedcollection.com	154
Yaibal	153
Yojimbo (jefe)	182
Yuna (personaje)	4
Yuna, la estatua	1167, 19898
Zalamander (jefe)	97
Zanarkand (mapas)	65, 184
Zanarkand, Capítulo 1	64-66
Zanarkand, Capítulo 2	176-177
Zanarkand, Capítulo 3	184
Zanarkand, Capítulo 4	190
Zanarkand, Capítulo 5	198
Zona recóndita (Bevelle)	82, 181



GLOSARIO

En Final Fantasy X-2 se utilizan algunos términos técnicos con los que quizá no estés familiarizado. Para que puedas ponerte a jugar sin ningún tipo de preámbulo ni tener que estudiar en profundidad toda la información, en esta página te explicamos brevemente los más importantes.

Accesorios
En el transcurso del juego encontrarás, ganarás, comprarás o robarás numerosos accesorios. Se pueden utilizar para potenciar las habilidades de los miembros del grupo y para protegerles de ciertos tipos de ataque, entre otras muchas cosas. Pero primero hay que equipar el accesorio a través del menú Equipo.

Atributos
Los atributos de un miembro del grupo (Fuerza, Poder mág., Def. física, Def. mágica, Rapidez, Puntería, Evasión y Suerte) se pueden ver afectados al seleccionar diferentes vestisferas. Estas estadísticas son esenciales y también se pueden alterar equipando diferentes accesorios y Losas de atuendos, así como los niveles de VIT y de PM. Al principio, Yuna, Rikku y Paine tienen los mismos atributos estando en el mismo Nivel.

Capítulo
Final Fantasy X-2 está dividido en cinco capítulos. Los acontecimientos que tienen lugar en los distintos lugares, como por ejemplo la Isla Besaid, Kilika o Luca, cambian de un capítulo a otro. Al principio de cada nuevo capítulo casi todos los arcones estarán llenos de objetos nuevos y cada vez mejores.

Celsius
El Celsius es el barco volador de las Gaviotas. Este espléndido navío es el punto de partida de la mayoría de misiones. Habla con Colega en el puente para seleccionar una destinación.

Comandos principales
Durante los combates puedes seleccionar varios comandos de una lista. Los comandos disponibles dependerán de las habilidades que hayas aprendido y de la vestisfera que tengas equipada. Si quieres huir de una batalla difícil (¡no siempre es posible!), aprieta el botón direccional derecho para activar el subcomando Escapar.

Curas
Algunos remedios, como la Poción, la Omnipoción y el Elixir tienen propiedades curativas para Yuna y sus camaradas Gaviotas. La Magia blanca también se puede usar para sanar o revivir a los personajes. Incluso una Esfera del viajero normal puede servir para realizar milagros médicos instantáneos.

Enlace activo
Cuando escojas la destinación de tu vuelo en la pantalla de selección de misión del Celsius, algunos lugares aparecerán marcados como "Enlaces activos". Por regla general, un Enlace activo hace avanzar la historia principal.

Esfera del viajero
Las Esferas del viajero te permiten salvar la partida. La mayor parte del tiempo también podrás usar estas bolas azules para subir al Celsius, que tienen otro efecto positivo más: cuando uses una Esfera del viajero, aunque canceles inmediatamente la acción, la VIT y los PM de todos los miembros del grupo se restaurará, todos los estados alterados se curarán y, si hay algún miembro del grupo muerto, resucitará.

EXP
Los miembros del grupo adquieren puntos de experiencia (EXP) a base de derrotar enemigos durante las batallas. Esto les permite avanzar hacia niveles más altos y mejorar sus atributos. Un personaje puede llegar a un Nivel 99 como máximo.

Guiles
Los Guiles son la moneda de curso legal en Spira, el mundo de Final Fantasy X-2.

Habilidad
Las habilidades son destrezas especiales que tienes los personajes durante las batallas. Hay dos tipos de habilidades: las de Comando y las de Apoyo.

Habilidad de Apoyo
Las Habilidades de Apoyo se activan automáticamente. Algunas se pueden aprender y otras se añaden al equipar un accesorio específico, una Losa de atuendos o una vestisfera determinada. La Antiveneno, por ejemplo, protege contra los ataques con veneno.

Habilidad de Comando
Las Habilidades de Comando son activas y están disponibles para un miembro del grupo (en función de la vestisfera que lleve equipada), sobre todo durante los combates. Incluyen tanto ataques físicos como hechizos mágicos. Si quieres listas y explicaciones de todas habilidades, consulta el capítulo dedicado a las vestisferas en la página 21.

Losa de atuendos
Las Losas de atuendos se usan para configurar las vestisferas de los miembros del grupo. Hay muchas Losas de atuendos diferentes, y la mayoría de ellas tienen efectos especiales.

Lugar
Pídele a Colega que transporte a Yuna y sus colegas a uno de los diversos lugares desde el puente del Celsius. Usa una Esfera del viajero para volver al Celsius. (Esta función puede no estar disponible en determinadas situaciones.)

Modo activo
Cuando aparece Modo activo en la esquina superior derecha de la pantalla durante una batalla, tus contrincantes no te darán tiempo para reflexionar y la batalla seguirá su curso. Cuando aparezca Modo espera, los oponentes se detendrán y sólo atacarán después de que tu hayas actuado, dándote tiempo para decidir el siguiente movimiento. Puedes modificar la configuración del Modo activo en el menú Configura.

Modo BTC
El Modo Batalla en Tiempo Continuo es el nombre que se le da al sistema de combate de Final Fantasy X-2 (ver también Modo activo). Tu grupo sólo puede atacar cuando el medidor BTC que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla está lleno. Algunas habilidades requieren una carga adicional y un tiempo de espera una vez seleccionadas.

Nuevo look
Durante los combates puedes acceder a la Losa de atuendos de un personaje apretando L1, y también puedes cambiar las vestisferas. Este comando no está disponible cuando un miembro del grupo está con Maldición. En cambio, cuando un miembro del grupo sufre Cámbiate, los Comandos principales se desactivan y el Nuevo look es la única opción posible.

Nv. (Nivel)
Cuando el Nivel de un personaje aumenta, los atributos tipo Fuerza o VIT máxima suelen crecer en concordancia.

Objetos
Los objetos se pueden usar tanto durante los combates como accediendo a la pantalla de menú cuando se está en el campo de batalla. Cuando el nombre del objeto aparece en gris significa que el objeto no está disponible. Las boms, por ejemplo, sólo se pueden usar en combate.

PH (Puntos de Habilidad)
Los PH son necesarios para que Yuna y sus colegas aprendan habilidades nuevas. El grupo será premiado con PH por derrotar a monstruos y por usar habilidades y objetos.

PM (Puntos de Magia)
Necesitarás PM para los hechizos mágicos y para la mayoría de habilidades. La cantidad de PM consumidos se indica con una cifra. Si tu personaje no tiene suficientes PM para una Habilidad de Comando determinada, la habilidad no estará disponible hasta que no se rellenen los PM.

Porcentaje Has visto:
Esta cifra es el porcentaje del total del juego que has visto y que indica, por tanto, cuánto has progresado. Si te limitas a seguir la ruta principal que te marca el juego (ver Enlace activo), cuando llegues al final no habrás visto más que el 50% del juego. Durante el transcurso de la partida hay pocas indicaciones claras de que el porcentaje de juego visto va creciendo. Muchas actividades, como una conversación corta o una secuencia menor, sólo lo aumentan un poquitín. Para obtener el máximo porcentaje de juego visto, pasa a la página 223 del capítulo Secretos.

Resurrección
Si un miembro del grupo pierde toda su VIT, sólo podrá resucitar con el objeto Cola de fénix. La magia Lázaro de la Maga blanca tiene un efecto similar, y si usas una Esfera del viajero también recuperarás la plena salud de tu compañera. Sin embargo, ¡ojo con confiarse! Si todo el grupo sufre un KO (o se queda en estado Piedra) al mismo tiempo, se terminó el juego.

Vestisfera
Las vestisferas determinan los atributos de un personaje y las habilidades individuales. Al principio del juego, Rikku utiliza la vestisfera Ladrona, y Paine usa la Guerrera. Tras una reunión con Yuna en Luca, estarán disponibles para el grupo las vestisferas Pistolera y Estrella pop. Puedes seleccionar vestisferas para tus personajes en cualquier momento de la Losa de atuendos equipada.

VIT (Puntos de Vitalidad)
Representa el nivel de energía de tus personajes. Si su VIT cae a cero, el personaje estará fuera de combate y sólo podrá volver a entrar en acción tras resucitar.



La guía oficial de FINAL FANTASY® X-2 es una publicación de piggyback interactive limited

Director de proyecto:	Nathali Schrader
Directores de publicación:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Directores de edición:	Klaus D. Hartwig, Michael Martin
Asesor de redacción:	Hirofumi Yamada
Director de arte:	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Revisores / Web Master:	Carsten Ostermann

VERSIÓN ESPAÑOLA

Redacción:	Es Decir et al.
Maquetación:	Jeanette Killmann, Tobias "Trapper" Schnoor
Revisión:	Es Decir et al.

VERSIÓN ALEMANA

Redacción:	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe
Maquetación:	Jeanette Killmann, Tobias "Trapper" Schnoor
Revisores:	Mathieu Daujam

VERSIÓN FRANCESA

Redacción:	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe
Maquetación:	Jeanette Killmann, Tobias "Trapper" Schnoor
Revisores:	Mathieu Daujam

VERSIÓN INGLESA

Redacción:	Deborah Lee Bartels
Maquetación	Jeanette Killmann, Tobias "Trapper" Schnoor (Glorienschein)
Revisores:	Maura Sutton
	Square Enix Europe: Jonathan Holmes, Alex Moresby
	James Pilkington, Morgan Rushton

VERSIÓN ITALIANA

Redacción:	Project Synthesis Srl - Milano
Directores de proyecto:	Emanuele Scichilone
Maquetación:	Jeanette Killmann, Tobias "Trapper" Schnoor
Revisión:	Project Synthesis Srl - Milano

FINAL FANTASY® X-2 es un producto de Square Enix Co., Ltd.

SQUARE ENIX EUROPE LTD.

Subdirector general:	Tomohiro Yoshikai
Director de marketing y comunicaciones:	Stéphanie Journau
Subdirector de marketing y relaciones públicas:	Abbass Hussain
Director del departemento de producción:	Katrin Darolle
Subdirector de IT:	Alex Moresby
Asistente de producción y localización:	Yuko Tomizawa
Coordinador de localización - editor:	Seb Ohsan Berthelsen

AGRADECIMIENTOS:

Sergio Arteaga, Caroline Baillet, Antoine Bailly, Stéphane Bernard, Peter Buhse, Steve Dübel, Tobias Epping, Turan Ercin, Maria Dolores Estefanell, Jean-Charles Franck, Nadine Fieze, Matteo Fornasiero, Ollie George, Tobias Giesener, Jean Gréban, Karen Griffin, Holger Grunow, Katja Hamann, Carl Harries, Eric Huet, Nick Hummerstone, Alex S Innes, Anskje Kirschner, Angela Kosik, Marco Kleis, Mario Koch, Lionel Leboube, Thomas Leprich, Pelle Lundborg, Marco Lupoi, Lars Marquardt, Stephen McElvaney, Elisa Panzani, Tom Penny, Daniel Piccinini, Antoine Pruneaux, Michael Rathmell, Geoffrion Romain, Géraldine Saint-Louis, Michael Sangermann, Wolfgang Schallert, Klaus Schendler, seagater, Alexander Schiller, Heimo Schnalzger, Jean-Marcel Sommer, Paul Starrett, Caroline Stokes, Frank Thies, Markus Tjebben, Michael van de Laak, Petra van der Bijl, Stuart Yates.

SPECIAL THANKS TO:

Simon Bull

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio 16/20
08022 Barcelona
Tel.: 93 254 12 50

Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Suscripciones: Manuel Núñez
Tel.: 93 254 12 58

Impresión: CAYFOSA-QUEBECOR
Tel.: 93 565 75 00
Depósito legal: B-4868599
Impreso en España
Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avda. Barcelona, 225 - Molins de Rei, Barcelona
Coedis, S.L. Madrid: Alcorcón 9
Pol. Ind. Las Fronteras - Torrejón de Ardoz, Madrid



SQUARE ENIX.



LEYENDA

TODO SOBRE LOS MAPAS

A continuación encontrarás una lista alfabética de todos los lugares del juego y las páginas donde se hallan los mapas correspondientes. Si buscas un mapa concreto, consulta la segunda tabla, que está ordenada por número de mapa; en ella encontrarás la página que buscas.

Lugar	Nº mapa	Página(s)
Bevelle	11	82
Camino de Miihen	16	158
Celsius	2	55
Desierto de Bikanel	9	74
Etéreo	14	98, 99
Guadosalam	7	71, 79
Isla Besaid	4	61, 81
Isla Kilika	6	67, 89
Llanura de la Calma	18	164
Llanura de los Rayos	13	95, 96
Luca	1	52, 157
Macalania	17	162
Monte Gagazet	10	76
Río de la Luna	12	94
Ruinas de Gagazet	3	57
Ruinas de Zanarkand	5	65
Senda de las Rocas Hongo	15	159
Templo de Djose	8	72, 91

Nº mapa	Página
1-1 a 1-3	52
1-4 a 1-12	157
2-1 a 2-4	55
3-1 a 3-8	57
4-1 a 4-14	61
4-15 a 4-20	88
5-1 a 5-10	65
6-1 a 6-7	67
6-8 a 6-15	89
7-1 a 7-5	71
7-6 a 7-9	79
8-1 a 8-7	72
8-8 a 8-10	91
9-1 a 9-3	74
10-1 a 10-11	76
11-1 a 11-21	82
12-1 a 12-8	94
13-1 a 13-2	95
13-3 a 13-5	96
14-1	98
14-2 a 14-8	99
15-1 a 15-11	159
16-1 a 16-10	158
17-1 a 17-16	162
18-1 a 18-9	164

SÍMBOLOS DE LOS MAPAS

No desperdicies ni un solo minuto de juego: aquí tienes una lista completa para saber qué significa cada símbolo. Encontrarás más información acerca de los mapas y de la estructura de la guía en el apartado Cómo se usa la sección Paso a paso (páginas 50 y 51).

	Indica dónde comienzas la sección
	Indica dónde se halla una Esfera del viajero
	Indica dónde hay un cofre
	Indica dónde se encuentra un objeto
	Indica el escenario de un combate contra un jefe

RECONOCE LOS ESTADOS ALTERADOS →

Para estar siempre bien informado sobre el estado en que se encuentran los personajes de tu equipo y sus oponentes, consulta la lista de símbolos de la derecha. En las páginas 19 y 20 puedes encontrar información más detallada.



		Nombre
Estados alterados		Muerte
		Piedra
		Sueño
		Mudez
		Ceguera
		Veneno
		Confusión
		Locura
		Maldición
		Experiencia 0
		Cámbiate
		Freno
		Paro
		Condena
Efectos beneficiosos		AutoLázaro
		Escudo
		Coraza
		Espejo
		Revitalia
		Prisa
		Inmunidad física
		Inmunidad mágica
		Invulnerable
Atributos que cambia		Fuerza↑
		Fuerza↓
		Poder mágico↑
		Poder mágico↓
		Defensa física↑
		Defensa física↓
		Defensa mágica↑
		Defensa mágica↓
		Puntería↑
		Puntería↓
		Evasión↑
		Evasión↓
		Suerte↑
		Suerte↓